JUST CAUSE 4

Rico lässt es krachen: Letzte Vorschau vor dem Test

WEIHNACHTS-GEWINNSPIEL

Großer Festtags-Schnäppchenführer inkl. Gewinnspiel im Gesamtwert von über 13.000 Euro



TEST-ENDSPURT 2018

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

MASTER OF ORION



Ein Meisterwerk kehrt zurück! Packendes Remake des 4X-Strategie-Klassikers, enthalten in digitaler Form.

BATTLEFIELD 5

Call of Duty hat vorgelegt – in unserem Test lest ihr, ob der Shooter von Dice mithalten kann oder ob EA den Konkurrenten Activision sogar überflügelt.

HITMAN 2

Neuer Publisher, gewohntes Bild: Agent 47 meuchelt sich auch 2018 in gewohnter Manier quer durch die Welt – wir machen den Test.

Battlefield 5, Hitman 2, Thronebreaker, Leisure Suit Larry – die heiße Testphase geht in den Endspurt. Außerdem: Erste Testeindrücke zu Fallout 76, Darksiders 3 und Co.

BLIZZCON 2018

Auf der Hausmesse sorgt Blizzard mit Warcraft 3 Reforged für gute Laune und mit Diablo Immortal für heftige Proteste – wir haben alle Infos.

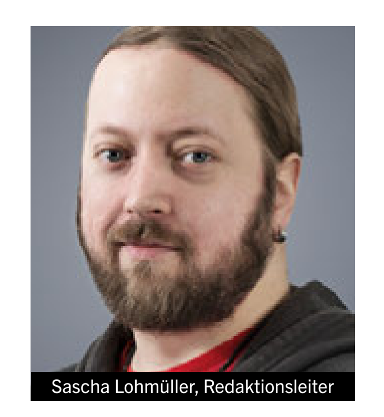


AUSGABE 316
12/18 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



Alles hat ein Ende, **nur die Tests haben keins.**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Wobei … so ganz stimmt die Headline natürlich nicht. Wenn Anfang Dezember *Just Cause 4* erscheint, ist es mit den großen Triple-A-Tests für dieses Jahr ja schon vorbei. Aber gefühlt können wir uns aktuell kaum noch retten vor eintrudelnden Testversionen.

Eine davon ist natürlich *Battlefield 5*. Einen ganzen Monat lang mussten Shooter-Freunde warten, um endlich herauszufinden, ob EA und Dice in diesem Jahr dem extrem starken Activision-Konkurrenten *Call of Duty: Black Ops 4* Paroli bieten können. Um das festzustellen, haben wir uns tagelang in die Weltkriegs-Mehrspielergefechte von *BF 5* gestürzt und uns auch die Solo-Inhalte zur Brust genommen. Unser Testurteil und ein paar handliche Technik-Tipps lest ihr ab Seite 36.

Ebenfalls ein großes Test-Thema in diesem Monat ist *Hitman 2*. Das hat nicht nur einen Publisher-Wechsel von Square Enix zu Warner Bros. hinter sich, sondern verabschiedet sich auch wieder vom Episoden-Rhythmus des Vorgängers. Trotzdem wollen die Entwickler die Spieler regelmäßig mit neuen Inhalten versorgen, etwa den wechselnden „elusive targets". Was es sonst noch Neues gibt und was wir vom neuen Auftritt des ikonischen Agenten 47 halten, erfahrt ihr ab Seite 42.

Ansonsten nehmen wir in dieser Ausgabe noch Titel wie *Thronebreaker: The Witcher Tales*, *Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry* oder *Soul Calibur 6* unter die Lupe. Etwas zu spät erreichten uns hingegen sowohl *Fallout 76* sowie *Darksiders 3*. Wer nicht bis zur nächsten Ausgabe warten will, findet daher unsere Wertung für beide Titel zeitnah auf www.pcgames.de. In den Kurzmeldungen schildern wir euch aber immerhin unsere Ersteindrücke nach ein paar Stunden mit den finalen Versionen – das ist doch auch etwas.

Im Aktuelles-Teil dominieren zwei Themen: Zum einen die Blizzcon, zum anderen *Just Cause 4*. Letzteres schickt erneut den Super-Agenten Rico Rodriguez in eine offene Spielwelt, um dort mit einem fiktiven Regime aufzuräumen und dabei dank Wingsuit, Fallschirm und Greifhakenkanone allerlei Chaos zu stiften. Wir haben die Entwickler kurz vor Release noch einmal besucht und haben daher letzte Eindrücke vor dem Test für euch.

Die Blizzcon war da schon deutlich kontroverser. Zum einen gab es tolle Neuigkeiten für *Warcraft*-Fans, denn mit *World of Warcraft Classic* und *Warcraft 3 Reforged* stehen im nächsten Jahr gleich zwei Retro-Spaßgaranten ins Haus. *Destiny 2* gibt es seit der Messe für PC-Zocker sogar komplett gratis, sobald sie einen Blizzard-Account anlegen. Lediglich die Erweiterung *Forsaken* muss dann noch gekauft werden. Zum anderen kündigten die Kalifornier auf ihrer Messe aber nicht – wie von vielen erwartet – *Diablo 4* oder zumindest *Diablo 2 Remastered* an, sondern lediglich den Mobile-Ableger *Diablo Immortal,* was einen gewaltigen Fan-Aufruhr nach sich zog. Neudeutsch würde man das wohl „Shitstorm" nennen.

Außerdem erwarten euch in dieser Ausgabe noch zahlreiche Specials, etwa eine Historie der Dungeon-Crawler, die nächsten Branchenriesen oder – für Extended-Käufer – ein Report über den Cthulhu-Mythos, passend zum Test des Cyanide-Adventures. Ebenfalls den Extended-Käufern vorbehalten ist unsere Vollversion zum Klassiker-Remake *Master of Orion,* das wir aber diesmal ausnahmsweise leider nicht auf die DVD packen konnten. Das bitten wir zu entschuldigen. Und nun: Viel Spaß mit dem neuen Heft!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Das am kontroversesten diskutierte Thema in diesem Monat dürfte *Diablo Immortal* sein, was zumindest in unserer Redaktion vor allem daran liegt, dass außer Felix niemand regelmäßig Mobile-Spiele zockt. +++

+++ Personen, die die Ankündigung von *Mutant Year Zero* im Februar mitbekommen haben: circa 239 +++

+++ Wie bereits links im Test angedeutet, haben es *Fallout 76* und *Darksiders 3* leider nicht mehr rechtzeitig in die Redaktion geschafft, um noch als Test im Heft zu landen. Holen wir natürlich nach, erste Infos gibt's in den News. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Kollateralschaden des Monats: Matti hat sich beim *Battlefield*-Testen einen Nerv in der linken Hand eingeklemmt. Seinem virtuellen Alter Ego ist da deutlich mehr passiert. +++

+++ Zungenbrecher des Monats: *Call of Cthulhu*. Wir haben so einige schöne Versionen davon im vergangenen Monat gehört. Favorit: Kuttulu. +++

+++ Eskapismus des Monats: Wenn es schon in der echten Bundesliga nicht klappt, führen David und Sascha immerhin im *Football Manager 2019* andere Bundesligisten zu Titelehren. Gratulation an Leverkusen und Schalke. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Trip des Monats: Während die Print-Kollegen noch dem Druckerei-Termin entgegeneifern, setzt sich Online-Chefin Maria mal schön nach Las Vegas ab. +++

+++ Comeback: Ex-Kollege Marc Brehme gehört seit Anfang November wieder zur (Online-)Redaktion. Welcome back! +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 12/18



Red Dead Redemption 2. Wertung: 95. Müssen wir noch einmal erwähnen, dass auch wir PCler endlich Rockstars Western-Epos zocken wollen? Den Vorgänger nehmen wir auch gleich mit.

N-ZONE | Ausgabe 12/18



Pokémon: Let's go! Wer ein Nintendo-Gerät, ein Smartphone oder ein Kind besitzt, dürfte kaum um den Monster-Trend herumgekommen sein. Der Rest zuckt mit den Schultern.

Games Aktuell | Ausgabe 12/18



Hitman 2 ist auch in der Games Aktuell ein Thema, schließlich erscheint der Meuchelmörder gleich auf drei Plattformen. Das gilt leider nicht für *Red Dead 2*, aber das hatten wir ja schon.

INHALT 12/2018



BLIZZCON 2018 12


BATTLEFIELD 5 36

SOUL CALIBUR 6 52

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

ZU 1&1 DSL WECHSELN UND VORTEILE SICHERN!



ab **9,99 €/Monat***
Für 12 Monate, danach 24,99 €/Monat.



AKTION: TOP-TABLET AUF WUNSCH DAZU!

Samsung Galaxy Tab A 10.5 Wi-Fi – das Tablet für die ganze Familie. Jetzt auf Wunsch zu unseren DSL Highspeed-Anschlüssen.*



Der 1&1 HomeServer+ mit neuester WLAN-Technologie für bestes Internet im ganzen Haus!

connect
SEHR GUT
FESTNETZTEST BUNDESWEITE ANBIETER
1&1
Heft 8/2018
www.connect.de









02602 / 96 90



1und1.de

*1&1 DSL Basic für 9,99 €/Monat für 12 Monate, danach 24,99 €/Monat. Inklusive Telefon-Flat ins dt. Festnetz, Internet ohne Zeitlimit (monatlich 100 GB bis zu 16 MBit/s, danach bis zu 1 MBit/s) und 1&1 DSL-Modem für 0,– €. Oder auf Wunsch auch mit Internet-Flat und leistungsstarkem 1&1 HomeServer+ für 4,99 €/Monat mehr. Auf Wunsch 1&1 DSL Basic mit Samsung Galaxy Tab A 10.5 Wi-Fi Tablet-PC (SM-T590) einmalig 299,– € oder Highspeed-Tarif zum regulären Preis und Tablet inklusive z.B. bei 1&1 DSL 16 für 29,99 €/Monat. Router-Versand 9,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. Sonderkündigung im ersten Monat möglich. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

... und das ist auf den DVDs:


Wie früher die ersten Siedler erforschen wir das Weltall, erobern Land und treten in Kontakt mit allen möglichen und unmöglichen Außerirdischen.


Darf's Mensch sein, Marsmännchen oder eine wirklich ausgefallene Kreatur? Sogar eigene Rassen können wir uns zusammenstellen.


Die Präsentation des Spiels nimmt sich nicht allzu ernst. Da sprechen auch mal Roboter in bester Moderatoren-Manier über unsere Taten.

MASTER OF ORION

Der Weltraum, unendliche Weiten, dies sind die Abenteuer von ... euch. Also in diesem Fall, denn der Reboot der klassischen 4X-Sci-Fi-Reihe lässt euch erneut die Kontrolle über ein Volk übernehmen, mit dem ihr fortan die Galaxie erobern dürft. Forschung, Diplomatie, Militär, Schiffsdesign – all das steht unter eurer Kontrolle. Die Macher von Wargaming orientierten sich dabei am Original, indem sie etwa alle 10 Rassen aus dem Urspiel implementierten.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu *Master of Orion* handelt es sich um eine steamgebundene Version. Wir bitten allerdings Folgendes zu entschuldigen: Aus technischen Gründen konnten wir leider diesmal keinen Launcher auf die DVD packen, der per Klick von der Disc aus euren Steam-Client öffnet. Stattdessen bitten wir euch, Steam einfach per Hand zu starten, euren Key dort einzugeben und das Spiel herunterzuladen. Den Steam-Key erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der dem Heft beiliegenden Code-Karte unter www.pcgames.de/codes einlöst. Viel Spaß beim Spielen!

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Strategie
Publisher: Wargaming
Veröffentlichung: 26. Februar 2016

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7/8/10 (64 Bit), Intel Core 2 Duo 2.0 GHz / AMD Athlon X2 2.2 GHz, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 240, ATI Radeon 4650, 15 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)

Empfohlen: Windows 7/8/10 (64 Bit), Intel i5 2.8 GHz / AMD Athlon X4 3.0 GHz, 4 GB RAM, Nvidia Geforce 560, ATI Radeon 5870, 15 GB freier Festpattenspeicher (Herstellerangaben)

* Euren Code für die Freischaltung des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de oder kontaktiert uns auf einem unserer anderen Kanäle.

DVD 1

SPECIAL
- Spiele aus der letzten Reihe #3
- Spiele aus der letzten Reihe #4
- Battlefield 5 – Nordlys Gameplay
- Battlefield 5 – Under No Flag Gameplay

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player

TEST
- Lego DC Super Villains
- WWE 2K19

VORSCHAU
- Battlefield 5 Singleplayer



DVD 2

SPECIAL
- Spiele aus der letzten Reihe #1
- Spiele aus der letzten Reihe #2
- World of Warcraft – Neue Animationen
- Guild Wars 2 – Uhrturm Gameplay
- Battlefield 5 – Tirailleur Gameplay
- Assassin's Creed Odyssey – Grafikvergleich auf dem PC
- Fallout 76 – Gameplay

TEST
- Call of Duty: Black Ops 4



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Spielt gerade:
Red Dead Redemption 2, *WoW*, *Destiny 2*, *Path of Exile*, *The Banner Saga 2*
Hört gerade:
Architects – *Holy Hell*; Bloodbath – *The Arrow Of Satan Is Drawn*; Behemoth – *I Loved You At Your Darkest*; Spacelord – *Indecipher*
Hat ein Smartphone:
Das ist aber ausschließlich zum Telefonieren, schnellen Fotografieren und Musikhören da. Sorry, *Diablo*!
Liest gerade:
Biografien von Graham Chapman und Eric Idle. Und etwas völlig anderes.



MARIA BEYER-FISTRICH | Redaktionsleiterin Online

Spielt aktuell:
Spyro: Reignited Trilogy, *Red Dead Redemption 2*, *Fallout 76* und schon wieder *Diablo 3*
Ist milde enttäuscht von der Blizzcon:
Eine Absage für *Diablo 4* gab es zwar schon vorher, aber etwas mehr als ein Mobile-*Diablo* hätte es trotzdem sein dürfen …
Studiert gerade:
Die Werke altniederländischer Meister wie van Eyck und Vermeer
Bewundert seit Tagen:
Den Genter Altar – leider nur in gedrucktem Großformat



KATHARINA PACHE | Redakteurin

Spielt gerade:
Read Dead Redemption 2, Hitman 2
Zuletzt gelesen:
Sabrina von Nick Drnaso (Graphic Novel). Hat nix mit der Hexe zu tun. War optisch gewöhnungsbedürftig, aber die Kombination der Handlung mit den ausdruckslosen Gesichtern war durchaus interessant.
Verbringt viele Abende mit:
Der Erstellung von Derwent-Inktense- und Aquarell-Farbtabellen
Hat vorgesorgt:
Der Kalender für 2019 ist schon gekauft.



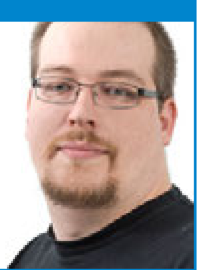
MATTI SANDQVIST | Redakteur

Spielt aktuell:
Battlefield 5, *Call of Duty: Black Ops 4* und *Red Dead Redemption 2* (Xbox One X) und *Zombicide* (Brettspiel)
Freut sich zwar:
… über die vielen neuen Serien und Filme auf Netflix, aber fragt sich auch, wann man die alle sehen sollte – der Spieleherbst hat einfach viel zu viele Highlights!
Plant schon mal den Sommerurlaub:
Nächstes Jahr soll es mit dem Auto nach Skandinavien gehen. Da sollte man besser bereits jetzt mit den Hotelbuchungen loslegen.



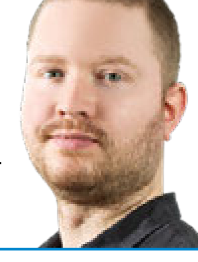
MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt derzeit:
Red Dead Redemption 2 und *Fallout 76*
Ist genau wie viele Kollegen:
… sehr enttäuscht von der diesjährigen Blizzcon. Die völlig in den Sand gesetzte Präsentation von *Diablo Immortal* war da nur die Krönung einer leider sehr inhaltsarmen Convention.
Ist erstaunt:
… dass schon wieder November ist und damit ein weiteres Jahr im Verlag vollendet wurde. Sieben Stück sind es mittlerweile. Wie die Zeit vergeht, wenn man Spaß an der Arbeit hat.



FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
God of War (PS4) und *Thronebreaker: The Witcher Tales*
Spielt derzeit:
Red Dead Redemption 2, *Darksiders 3* und *Fallout 76* – zwar auf der PS4, aber dort hoffentlich mit vielen Kollegen!
Verfolgte mit Staunen und Entsetzen die diesjährige Blizzcon:
… den Aufschrei zu *Diablo Immortal* hat man bis hier nach Fürth gehört.
Wird das Mobile-*Diablo* trotzdem sicher ausprobieren:
Ganz einfach weil mich interessiert, was Blizzard – vor allem nach der heftigen Kritik – aus dem Spiel und der Plattform macht.



LUKAS SCHMID | Redakteur

Spielt derzeit:
Fallout 76 für die Arbeit. Aktuell bin ich mir noch nicht wirklich sicher, ob es auch privat meine Zeit in Anspruch nehmen wird. Mal gucken.
Freut sich:
… schon auf Weihnachten. Da geht es ab zur Familie nach Österreich.
Liest:
Derzeit vor allem belanglose, aber gefällige Kriminalromane. Es muss nicht immer etwas Hochgeistiges sein. Gut zum Abschalten abends!
Fragt sich:
… wann es endlich Winter wird. 18 Grad Ende November sind seltsam.



CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur

Spielt gerade:
FIFA 19, *WWE 2K19*, *Shadow of the Tomb Raider*, *Spyro: Reignited Trilogy*, *Red Dead Redemption 2* – einfach viel zu viel
Hört gerade:
Joe Strummer – *001*, Tony Sly – *12 Song Program*
Liest gerade:
Diverse Superhelden- und Antihelden-Comics
Hat überhaupt keine Ahnung,
… was er seinen Lieben dieses Jahr zu Weihnachten schenken soll, und verzweifelt daran so langsam. Die haben doch schon alles! ARGH!



DAVID BENKE | Video-Volontär

Spielt gerade:
Red Dead Redemption 2, *Football Manager 2019*, *Madden Overdrive*
Hört gerade:
… den offiziellen *RDR 2*-Soundtrack – besonders die Instrumental-Stücke aus den Ending Credits gefallen mir wirklich gut.
Läuft gerade:
… nach Innenbandriss im Oktober noch ein wenig unrund.
Sucht gerade:
Eine/n neue/n WG-Mitbewohner/in, ein gescheites Programm für Silvester und die Motivation, um beides schnell hinter sich zu bringen



PAULA SPRÖDEFELD | Volontärin

Spielt zurzeit:
Darksiders 3 und *God of War* (PS4)
Schaut zu bei:
Red Dead Redemption 2. Selber spielen muss ich nicht, aber zuschauen geht schon klar.
Liest gerade:
Zodiac: Auf der Spur eines Serienkillers, weil ich ein morbides Interesse an so was habe. Don't judge.
Findet, dass:
… Menschen auch Winterschlaf halten sollten, so bis Mai.



SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Lord Helmchen

Bei Rollenspielen kommt es bekanntlich neben der Handlung, der Spielwelt und den Charakteren vor allem auf die Atmosphäre an. Da Matthias vernommen hatte, dass Bethesdas Fallout 76 weniger RPG-Elemente beinhalten soll, wollte er das mit dem richtigen Kostüm kompensieren. Ob seine Rechnung wirklich aufgegangen ist, werden wir allerdings erst in der nächsten Ausgabe erfahren. Schuld daran sei laut Matthias, dass die Fallout-76-Server erst am Abgabetag unseres Magazins online gingen. Immer diese Ausreden.





Mühsam nährt sich der Ösi

Lukas hat sich fest vorgenommen, den begehrten Senator-Status bei der Lufthansa zu bekommen. Da es in diesem Monat tatsächlich nur Events in Deutschland gab, musste sich unser Open-World-Österreicher mit einem kurzen Flug nach Hamburg begnügen. Immerhin durfte Lukas vor Ort Just Cause 4 spielen, und das hat ihm wohl ganz gut gefallen – mehr dazu ab Seite 18.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

BlizzCon 2018

Zwischen Jubel und Enttäuschung: Blizzards beliebte Hausmesse sorgte in diesem Jahr für einen Aufschrei unter den Fans, der noch lange nachhallen wird.

Von: Felix Schütz

Die Blizzcon war bislang eine Erfolgsgeschichte: Jahr für Jahr pilgern die treuesten Fans ins kalifornische Anaheim, um dort drei Tage lang die Spiele von Entwickler Blizzard zu feiern. Im gut besuchten Messezentrum warten Turniere, Kostümwettbewerbe, Interviews, Panels – und natürlich die spannendsten Neuankündigungen! Wer sich die teuren Eintrittskarten nicht leisten kann, verfolgt das Geschehen zuhause per Stream, denn die Fans wissen: Dabei sein lohnt sich! Oder etwa doch nicht?

Denn dieses Jahr war anders, Blizzards mit Spannung erwartete Eröffnungszeremonie geriet zum PR-Fiasko! Der Grund war *Diablo Immortal*, ein Mobile-MMOG, das bei vielen Fans der Hack&Slay-Reihe für blankes Entsetzen sorgte. Auf Seite 16 erklären wir, wie Blizzard die Fans vor den Kopf stieß.

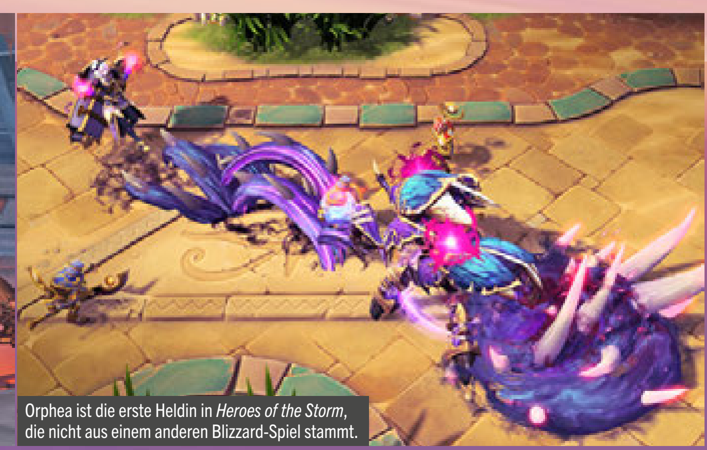
Ein wenig Licht in Diablos Schatten

Aber es gab auch positive Neuigkeiten! Den besten Eindruck hinterließ *Warcraft 3: Reforged*, eine Neuauflage von *Warcraft 3*, das bis heute als eines der besten Echtzeit-Strategiespiele aller Zeiten gilt – immerhin für diese Ankündigung erntete Blizzard jede Menge Lob.

Neues Futter für die Fans

Auch für die übrigen Blizzard-Titel wurde frischer Content gezeigt, nur *Diablo 3* ging – mal wieder – leer aus. Mit *Azsharas Aufstieg* steht das zweite Inhaltspaket für *World of Warcraft: Battle for Azeroth* an. Dazu gab es einen weiteren Ausblick auf das *Wogen der Rache*-Update, das Anfang Dezember erscheint. Messebesucher und Besitzer eines virtuellen Tickets durften außerdem in die Demo von *World of Warcraft Classic* reinschnuppern. Für *Overwatch* wurde die neue Heldin Ash vorgestellt und *Starcraft 2* erhält Zeratul als neuen Co-op-Commander. Auch *Hearthstone* bekommt mit *Rastakhans Rambazamba* eine neue Erweiterung, in der sich die Spieler in Gladiatorenkämpfe stürzen, 135 neue Karten und ein neuer Einzelspielermodus inklusive. Für *Heroes of the Storm* wurde Orphea enthüllt, die erste spielbare Heldin, die Blizzard eigens für sein Free2Play-Moba entworfen hat: Die Tochter des Rabenfürsten wurde im Nexus geboren und betritt als mächtige Fernkampfassassine das Schlachtfeld. Als Blizzcon-Bonus verschenkte Blizzard außerdem die PC-Version von *Destiny 2* an jeden, der sich bis zum 18. November via Battle.net einloggte. ❑


Die Gaunerin Ashe mischt bald in *Overwatch* mit. Im Notfall ruft sie ihren Robotergefährten Bob herbei.


Orphea ist die erste Heldin in *Heroes of the Storm*, die nicht aus einem anderen Blizzard-Spiel stammt.

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Blizzard Entertainment
Publisher: Blizzard Entertainment
Termin: 2019

Warcraft 3: Reforged

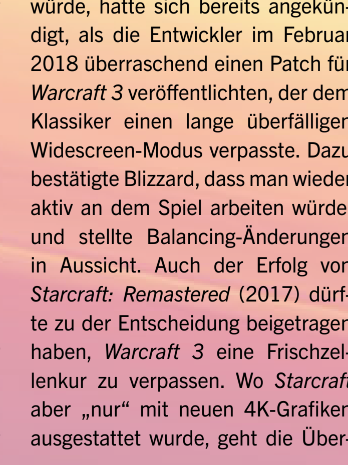
Von: Felix Schütz

Grafisch verbessert, lange ersehnt und nun endlich angekündigt: Nach 16 Jahren bringt Blizzard sein Strategie-Meisterwerk zurück!

Zugegeben, als Höhepunkt der Blizzcon durchzugehen, war in diesem Jahr nicht schwer. Seinen Beifall hat sich *Warcraft 3: Reforged* trotzdem redlich verdient! Denn Blizzard erhört die Rufe der Fans und liefert endlich eine Neuauflage des Echtzeit-Strategie-Klassikers, der bis heute zu den besten des Genres zählt.

Nur eine Frage der Zeit

Das ursprüngliche *Warcraft 3* hat mittlerweile stolze 16 Jahre auf dem Buckel und ist auch nicht mehr über Blizzards Battle.net-Launcher spielbar. Viele Fans sind sich darum einig: Es ist höchste Zeit, den Klassiker wieder aufleben zu lassen! Dass Blizzard eine Neuauflage produzieren würde, hatte sich bereits angekündigt, als die Entwickler im Februar 2018 überraschend einen Patch für *Warcraft 3* veröffentlichten, der dem Klassiker einen lange überfälligen Widescreen-Modus verpasste. Dazu bestätigte Blizzard, dass man wieder aktiv an dem Spiel arbeiten würde, und stellte Balancing-Änderungen in Aussicht. Auch der Erfolg von *Starcraft: Remastered* (2017) dürfte zu der Entscheidung beigetragen haben, *Warcraft 3* eine Frischzellenkur zu verpassen. Wo *Starcraft* aber „nur" mit neuen 4K-Grafiken ausgestattet wurde, geht die Überarbeitung von *Warcraft 3: Reforged* deutlich weiter.



Die Grafik: viel mehr als Politur!

Warcraft 3: Reforged basiert zwar auf der gleichen Engine wie das Originalspiel, sieht aber erheblich besser aus: Die alten klobigen Einheitenmodelle wurden durch detailreiche, fein texturierte 3D-Figuren ersetzt, die auch etwas weniger comichaft anmuten als früher. Wer genau hinschaut, erkennt die Blizzard-typische Liebe zum Detail, etwa die feinen Verzierungen und Glanzeffekte auf den Rüstungen. Natürlich fallen solche Gimmicks im aktiven Spielgeschehen weni-



Atmosphärisch: Die einst öden Dialogsequenzen werden durch zeitgemäße Ingame-Cutscenes ersetzt.



Schade: Nur das Intro-Video wurde aufwendig neu gerendert. Die übrigen Cinematics übernimmt Blizzard aus dem Originalspiel.

Auch der Dämonenlord Mal'Ganis glänzt dank des Grafikupdates mit erstaunlichen Details.

Trotz neuer Modelle und schärferer Texturen bleiben Look und Spielgefühl des Originals erhalten.

Fairer Zug: Der Mehrspielermodus ist mit dem alten *Warcraft 3* von 2002 kompatibel.

ger auf, doch dafür umso mehr in den komplett neu gestalteten Ingame-Zwischensequenzen. Vor 16 Jahren standen sich während der Dialoge noch Figuren gegenüber, die weder Mimik noch nennenswerte Gestik besaßen – das Ergebnis war ehrenwert, aber selbst zur damaligen Zeit nicht mehr wirklich ansehnlich. In der *Reforged*-Fassung kommen dagegen nicht nur die feinen neuen Charaktermodelle, sondern auch völlig neue Perspektiven und Schnitte zum Einsatz, die eine deutlich packendere Inszenierung versprechen.

Neben den Gebäuden wurde auch das Terrain aufgehübscht, was man etwa an den detailreicheren Bäumen erkennt. Der grafische Sprung fällt hier zwar geringer aus als bei den Einheiten, doch Blizzard betont, dass die bislang gezeigten Szenen nicht final sind – das fertige Spiel könnte also noch besser aussehen. Wir finden: Auch die Feuer- und Partikeleffekte sowie die Beleuchtung könnten ein Upgrade vertragen!

Auf der Blizzcon zeigte Blizzard auch das Render-Intro in völlig neuer Form. Verdammt schick! Doch leider werden die übrigen famosen Rendersequenzen von damals wahrscheinlich nicht neu aufgelegt. Hoffentlich schraubt Blizzard zumindest an der Auflösung der Videos.

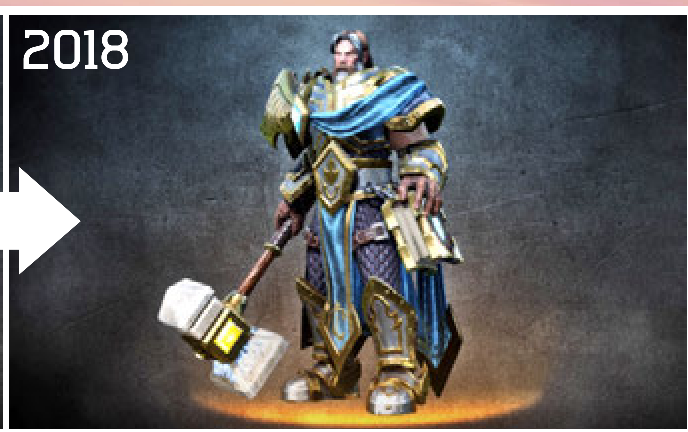
Kleine Updates für die Steuerung

Neben der Grafik wurde auch das Interface überarbeitet. So wurde die gesamte Benutzeroberfläche inklusive der schicken Einheitenportraits freigestellt, dadurch verdeckt sie deutlich weniger vom Geschehen als früher. Kommandos und Inventar tauschen die Plätze, außerdem werden den Heldenfertigkeiten nun deutlich größer dargestellt und heben sich so besser von den anderen Buttons ab. Puristen atmen auf: Am Gruppenlimit ändert sich nichts, nach wie vor können wir nur Teams aus bis zu 12 Einheiten bilden. Hoffentlich denkt Blizzard diesmal aber an ein Optionsmenü, um die Tastenbelegung zu ändern, denn das ging in *Warcraft 3* nur umständlich per Text-Datei!

Strategie mit Rollenspiel-Touch

Inhaltlich erwartet Strategie-Fans das nahezu gleiche Spielerlebnis wie vor 16 Jahren. *Warcraft 3: Reforged* umfasst das Hauptspiel *Reign of Chaos* sowie die ausgezeichnete Erweiterung *Frozen Throne* (2003). Beide Spiele erzählen eine dramatische Geschichte, die sich über 62 abwechslungsreiche Missionen erstreckt. In insgesamt sieben Kampagnen plus einer Bonuskampagne steuert ihr abwechselnd die Armeen der Menschen, Orcs, Nachtelfen und Untoten. Ihr kommandiert Zwergenkanoniere, Fleischkatapulte, Geisterdrachen, Dryaden, Elfenheiler, Taurenschamanen und viele mehr. Daneben müsst ihr euch um Rohstoffnachschub und eure Basis kümmern, mit Gold und Holz werden Schmieden, Festungen, Türme und Kasernen errichtet – klassisches RTS-Gameplay, das damals wie heute flüssig von der Hand geht. Neben euren normalen Einheiten gibt euch das Spiel auch allerlei Helden (und Schurken) an die Hand, die nicht nur die Geschichte tragen, sondern auch in den Missionen zum Einsatz kommen: Helden verfügen





Obwohl *Warcraft 3: Reforged* auf der Engine des Originalspiels basiert, hat Blizzard alle Modelle liebevoll neu gestaltet.

Das Interface wurde teilweise neu angeordnet und verdeckt nun weniger vom Spielgeschehen.

über mächtige Fertigkeiten, leveln mit der Zeit auf und sind in der Lage, gesammelte Gegenstände zu verwenden. Das macht sie zu den wichtigsten und vielseitigsten Einheiten, dank ihnen weht ein Hauch von Rollenspiel durch *Warcraft 3*. Aber auch die meisten der normalen Einheiten verfügen über nützliche Spezialkräfte, die ihr geschickt im Schlachtgetümmel einsetzen müsst, was aber dank der durchdachten Steuerung und des fair ansteigenden Schwierigkeitsgrads nie in Hektik ausartet.

Azeroths Schicksalsstunde

Die Geschichte von *Warcraft 3* erzählt vom tragischen Fall des Prinzen Arthas, der sich während seines Feldzugs gegen die einfallenden Untoten selbst zum mordlustigen Todesritter wandelt – und so zu einem der mächtigsten Bösewichte der gesamten *Warcraft*-Saga aufsteigt. Die Orcs versuchen sich derweil eine neue Heimat im entlegenen Kalimdor aufzubauen, wo sich die Nachtelfen allerdings wenig erfreut über ihre neuen Nachbarn zeigen. Als schließlich noch die Dämonen die Bühne betreten, sind die zerstrittenen Völker gezwungen, einen Pakt einzugehen, um ihren gemeinsamen Feind zu bezwingen.

Der Einfluss von World of Warcraft

Obwohl das Erlebnis von *Warcraft 3* natürlich intakt bleiben soll, erlaubt sich Blizzard hier und da ein paar Anpassungen, um die Story besser an die späteren Ereignisse von *World of Warcraft* anzugleichen. Dazu zählt auch, die Geschichten mancher Figuren ein wenig auszubauen, darunter etwa die von Sylvanas Windläufer, die in den Jahren nach *Warcraft 3* noch stark an Bedeutung gewann. Auch die Missionen selbst werden einigen Änderungen unterzogen. Auf der Blizzcon zeigten die Entwickler beispielsweise die Stratholme-Mission, in der Arthas endgültig in die Dunkelheit abrutscht, als er die gesamte Stadt samt Bevölkerung ausradieren lässt. In *Reforged* wurde der Aufbau der Stadt komplett verändert und an *World of Warcraft* angeglichen; am Missionsziel oder Spielgefühl ändert das allerdings nichts. Ein Glück!

Multiplayer und verbesserter Editor

Der exzellente Mehrspielermodus kehrt selbstverständlich zurück und soll von neuen Balancing-Änderungen, Matchmaking und vielen Detailverbesserungen profitieren. Schön: Da *Warcraft 3: Reforged* auf der alten Engine basiert, ist der Multiplayermodus sogar mit dem Originalspiel kompatibel. Man wird also nicht zur Neuanschaffung gezwungen, wenn man lieber beim Klassiker bleiben möchte. Auch der damals beeindruckende Editor von *Warcraft 3: Reforged* soll verbessert werden, allerdings will sich Blizzard dabei bemühen, möglichst kompatibel mit alten Mods zu bleiben.

Warcraft 3: Reforged soll schon im nächsten Jahr erscheinen. Um Balancinganpassungen zu testen, plant Blizzard eine umfangreiche Beta-Phase, die in gestaffelter Form stattfinden soll. Bereits im Frühjahr sollen die ersten Tests starten. ❏



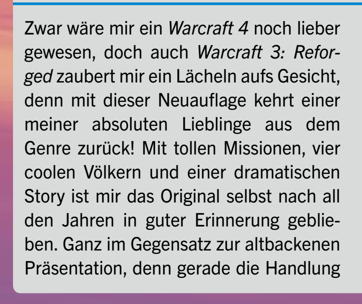
In *Warcraft 3* erleben wir Arthas vor seinem Fall – wer *World of Warcraft* kennt, der weiß, welches Schicksal dem Prinzen bevorsteht.



FELIX MEINT



„Mit dem Original verbinde ich großartige Erinnerungen. Die Neuauflage war überfällig!"



Zwar wäre mir ein *Warcraft 4* noch lieber gewesen, doch auch *Warcraft 3: Reforged* zaubert mir ein Lächeln aufs Gesicht, denn mit dieser Neuauflage kehrt einer meiner absoluten Lieblinge aus dem Genre zurück! Mit tollen Missionen, vier coolen Völkern und einer dramatischen Story ist mir das Original selbst nach all den Jahren in guter Erinnerung geblieben. Ganz im Gegensatz zur altbackenen Präsentation, denn gerade die Handlung wurde schon damals durch die klobigen Ingame-Sequenzen gehörig ausgebremst. Darum haben es mir die runderneuerten Dialogszenen mit den schicken neuen Modellen in *Warcraft 3: Reforged* besonders angetan! Dass Blizzard auch Storydetails und sogar Missionen ändert, stört mich erst mal nicht – Hauptsache, das alte *Warcraft 3*-Spielgefühl kommt wieder auf und die Änderungen fügen sich sauber ins restliche Spiel ein.

Diablo Immortal verspricht klassische *Diablo*-Action auf Mobile-Geräten. Nur darauf haben die Fans überhaupt keine Lust.

Genre: Action-Rollenspiel
Plattform: iOS/Android (nicht für PC!)
Entwickler: Blizzard/Netease Games
Publisher: Blizzard/Netease Games
Termin: nicht bekannt

Diablo Immortal

Von: Felix Schütz

Diablo wird mobil – und löst damit einen Shitstorm aus, wie Blizzard ihn noch nie erlebt hat. Wir fassen zusammen, was auf der Blizzcon alles schiefgelaufen ist.

Der Aufschrei kam mit Ansage: Als Blizzard auf der Blizzcon 2018 das neue *Diablo* enthüllte, konnte man förmlich spüren, wie die Fans langsam die Messer wetzten. Der Grund dafür heißt *Diablo Immortal*, Blizzards erstes Mobile-exklusives Spiel, das auf der Messe für lange Gesichter gesorgt hat. Aus der Fangemeinde hagelt es seither heftige Kritik, viele Fans fühlen sich betrogen. Wie konnte es nur dazu kommen?

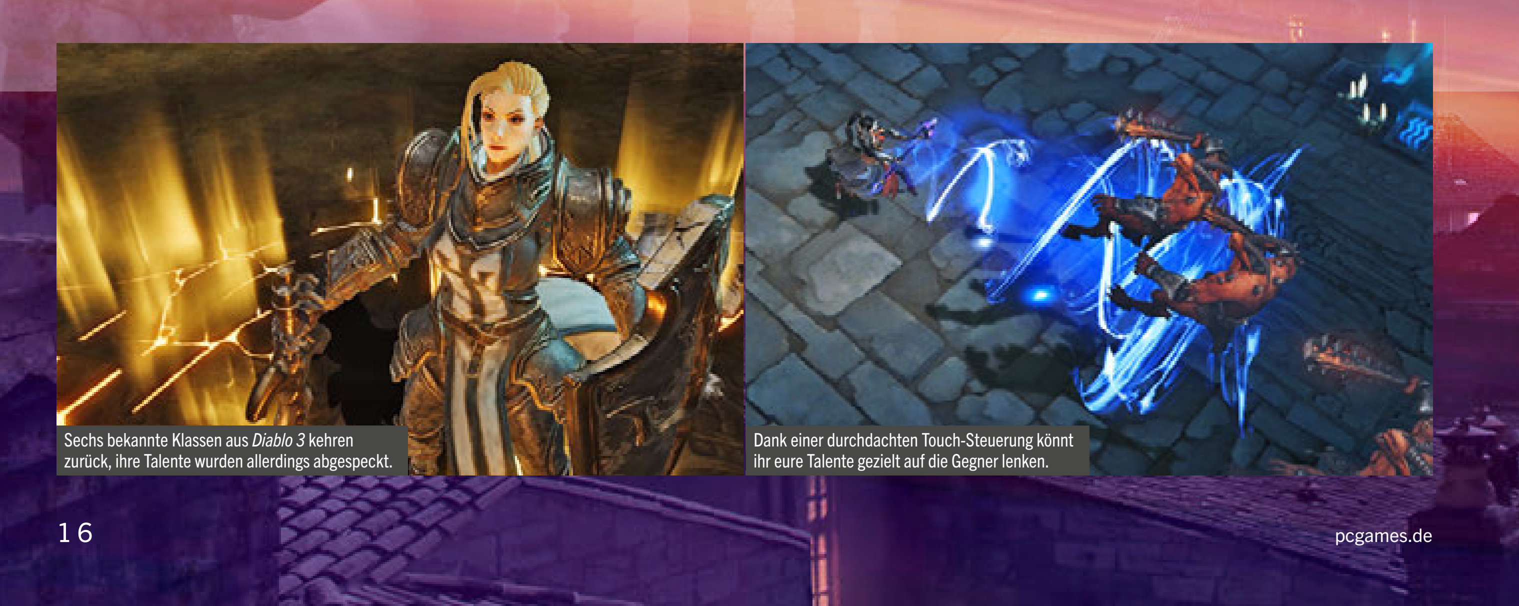
Nur für Smartphones und Tablets

Diablo Immortal ist der erste Ableger der Reihe, der exklusiv für iOS- und Android-Geräte erscheint. Eine PC-Fassung ist nicht geplant! Das Action-Rollenspiel ist zeitlich zwischen *Diablo 2* und *Diablo 3* angesiedelt und bringt sechs bekannte Charakterklassen zurück, wenn auch mit abgespeckten Talenten. Das Interface wurde auf Mobile-Geräte zugeschnitten und auch das Gameplay fällt bislang deutlich seichter aus als gewohnt. Zumindest grafisch erinnert es aber stark an *Diablo 3*. *Diablo Immortal* soll außerdem das erste MMOG der Reihe werden: Die Stadt Westmarsch dient als großer Hub, wo ihr nicht nur Händlern und NPCs begegnet, sondern auch zig anderen Spielern über den Weg lauft. Von dort aus macht ihr euch auf in unterschiedliche Dungeons und Abenteuerzonen, in denen ihr wie gewohnt Monster verkloppt, Beute sammelt und euren Charakter verbessert.

Im Auge des Shitstorms

Auf den ersten Blick also ein unscheinbares Mobile-Game. Wie konnte daraus ein solches PR-Debakel entstehen? Das Problem begann schon im August 2018, als Blizzard ankündigte, dass sich mehrere *Diablo*-Projekte in Entwicklung befinden. Das weckte bei vielen Fans Hoffnungen auf *Diablo 4* oder *Diablo 2 Remastered*! Und so wurde die Blizzcon mit Spannung erwartet.

Doch Blizzards Vorstellung enttäuschte: Entwickler Wyatt Cheng hatte die Aufgabe, *Diablo Immortal* am Ende der Eröffnungszeremonie anzukündigen – ein Slot, der üblicherweise dem Highlight der Show vorbehalten ist! Cheng mühte sich tapfer ab, die enttäuschten Fans



Sechs bekannte Klassen aus *Diablo 3* kehren zurück, ihre Talente wurden allerdings abgespeckt.

Dank einer durchdachten Touch-Steuerung könnt ihr eure Talente gezielt auf die Gegner lenken.


Grafisch erinnert das Spiel deutlich an *Diablo 3*, die Engine stammt vom chinesischen Hersteller Netease.


Free2Play oder nicht? Über das Bezahlmodell schweigen sich die beiden Entwickler noch aus.

im Saal zu begeistern, doch es war vergebens. Kein Wunder, denn im Publikum saß der harte Kern der Blizzard-Community, immerhin handelt es sich bei der Blizzcon um eine Fan-Messe! Und eben diese Spieler sind über den PC zu *Diablo* gekommen, dort möchten sie den nächsten Teil der Hack&Slay-Reihe spielen. Mit der Mobile-Ankündigung stieß Blizzard also ausgerechnet seine treuesten Fans vor den Kopf – und machte es mit ungeschickten Kommentaren („Habt ihr etwa keine Telefone?") nur noch schlimmer. Trauriger Tiefpunkt der Show: Ein Messebesucher tritt ans Mikrofon und fragt mit ernster Miene, ob das Spiel ein vorgezogener Aprilscherz sei. Cheng verzieht das Gesicht. Das Publikum dagegen jubelt.

So nahm das Drama seinen Lauf: In vielen Foren wurde das Spiel heftig von der aufgekratzten Community kritisiert, was man besonders auf YouTube merkte – dort wurden ersten beiden Trailer zu *Diablo Immortal* in Grund und Boden bewertet. Als Blizzard auch noch versuchte, negative Kommentare und Mag-ich-nicht-Bewertungen unter den Videos zu entfernen, ging die erzürnte Fangemeinde endgültig auf die Barrikaden. Der Shitstorm, den sich Blizzard selbst eingehandelt hatte, war nicht mehr aufzuhalten.

Wer entwickelt hier eigentlich was?

Ein weiterer Grund, weshalb die Fans dem Spiel mit Misstrauen begegnen: Fast beiläufig erwähnte Blizzard, dass *Diablo Immortal* in enger Zusammenarbeit mit Netease Games entsteht. Bemerkenswert! Schließlich sieht es Blizzard überhaupt nicht ähnlich, die Entwicklung eines Spiels auszulagern. Noch dazu bei einer so großen und wichtigen Marke wie *Diablo*. Also wie kam es dazu?

Netease ist ein riesiges Technikunternehmen und führender Publisher in China. Als Games-Anbieter arbeitet Netease schon seit vielen Jahren mit Blizzard zusammen und betreibt unter anderem *World of Warcraft*, *Starcraft 2*, *Hearthstone* und *Overwatch* im chinesischen Raum. Netease hat aber auch populäre Eigenproduktionen entwickelt, die stark von Hits wie *WoW*, *Fortnite* oder *PUBG* abgekupfert sind. Eines dieser Spiele, die auf den ersten Blick wie Plagiate anmuten, heißt *Endless of God* – ein Hack&Slay für Mobile-Geräte, das eindeutig von *Diablo 3* inspiriert wurde. Schnell kam deshalb der Vorwurf auf, *Diablo Immortal* sei im Grunde nur ein „Reskin" von *Endless of God*, da es auch ein ähnliches Interface verwendet. Ob etwas an den Gerüchten dran ist, lässt sich derzeit nicht bestätigen. Netease verwendet zwar die gleiche Engine für *Diablo Immortal*, die auch bei *Endless of God* zum Einsatz kommt, doch Blizzard betont, *Diablo Immortal* würde von Grund auf neu entwickelt und basiere auf keinem älteren Spiel. Die Ähnlichkeiten beim Interface erklärt Blizzard damit, dass Netease durch seine langjährige Erfahrung im Mobile-Sektor genau wissen würde, welche Eingabemethoden funktionieren und welche nicht. Man halte sich hier einfach an bewährte Standards.

Doch leider hat es Blizzard versäumt, die Spieler über die Netease-Partnerschaft vernünftig aufzuklären, und schürte damit das Misstrauen nur weiter: Wer entwickelt was, wo kommen die Teams zusammen, ist das überhaupt noch ein richtiges Blizzard-Game? Und vor allem: Wer entscheidet am Ende über die Monetarisierung? Wird das Spiel Free2Play? Gibt es Booster, Lootboxen, kosmetische DLCs? Oder doch einen Festpreis? Blizzard und Netease scheuen das Thema noch und sagen, man habe sich darüber kaum Gedanken gemacht, weil man sich erst mal voll auf das Gameplay konzentrieren will. Mit solchen Aussagen tun sich die Entwickler allerdings keinen Gefallen – schließlich vermuten viele Spieler bei Mobile-Games üble Abzockmechanismen und nervige Pay-to-win-Schranken.

Bethesda hat's vorgemacht

Was die Sache noch ärgerlicher macht: Bethesda hat gezeigt, wie es besser geht! Auf der E3 2015 kündigte das Studio zuerst *Fallout 4* an und veröffentlichte danach das Mobile-Game *Fallout Shelter* – anstelle eines Aufschreis gab es artigen Applaus, *Fallout Shelter* wurde zum Hit. Drei Jahre später präsentierte Bethesda das kontroverse *Fallout 76* und enthüllte im Anschluss *The Elder Scrolls: Blades,* ein Mobile-RPG, nach dem eigentlich niemand verlangt hatte. Doch um die Fans nicht enttäuscht nach Hause zu schicken, hatte Bethesda auch noch zwei Mini-Trailer zu *Starfield* und *The Elder Scrolls 6* im Gepäck. Der Infogehalt der Videos tendierte zwar gegen null, doch das war den Fans in dem Moment ziemlich egal! Schließlich dienten die Trailer vor allem als Versprechen, dass Bethesda trotz neuer Online- und Mobile-Games auch seine treuesten Fans nicht aus den Augen verliert.

Und genau dieses Versprechen, ein simples „Wir hören euch und wissen genau, was ihr wollt!" haben *Diablo*-Fans auf dieser Blizzcon schmerzlich vermisst! Ein kleiner Teaser zu *Diablo 4* hätte vielleicht schon ausgereicht, um das Schlimmste zu verhindern – Blizzard wird daraus seine Lehren ziehen. ❑


Die bislang gezeigten Szenen versprechen abwechslungsreiche, kurze Szenarien – hier sind wir auf einem Floß unterwegs.

FELIX MEINT

„Selbst wenn das Spiel ein Erfolg wird, hat Blizzard damit viele Fans bitter enttäuscht."

Ich würde zu gerne wissen, wie Blizzards Führungsriege auf die Idee kam, ausgerechnet *Diablo Immortal* als Messehighlight zu präsentieren. Was dachten die denn, wie die Spieler reagieren würden? Doch lässt man das Marketing-Debakel kurz außer Acht, muss man auch zugeben, dass *Diablo Immortal* ein riesiger Hit werden könnte! Natürlich soll das Spiel vor allem neue Zielgruppen ansprechen, die alten Fans dürfen dafür hübsch weiter auf *Diablo 4* hoffen, das Blizzard schon mehrfach angedeutet hat. Das Mobile-Game dagegen könnte gerade im asiatischen Markt und bei Casual-Spielern ein Abräumer werden – kein Wunder, dass Blizzard Studio schon angekündigt hat, auch aus seinen anderen Marken Mobile-Ableger stricken zu wollen. Ich persönlich werde *Diablo Immortal* aus schierem Interesse sicher ausprobieren – ein „echtes" *Diablo* für PC ersetzt das aber für mich nicht.

Er fliegt nicht, er fällt – elegant: Mit seinem Wingsuit macht Rico fast frei wie ein Vogel die Spielwelt unsicher.

Genre: Action
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Square Enix
Termin: 4. Dezember 2018

Just Cause 4

Die etwas andere Art der Inselbegabung: Auf einem ihm feindlich gesinnten Eiland sorgt Quasi-Superheld Rico Rodriguez für noch mehr Chaos als jemals zuvor!

Von: Lukas Schmid

Einst sang Reinhard Mey, dass über den Wolken die Freiheit wohl grenzenlos sein müsse. Nun, wir wissen nicht, ob er diese Annahme inzwischen bestätigen konnte. Da wir ihn bisher jedoch nicht mit Fallschirm, Wingsuit und Grapplehook ausgerüstet über das Brandenburger Tor haben flitzen sehen, gehen wir eher nicht davon aus und nehmen die Beantwortung dieser Frage selbst in die Hand. Wie? Mithilfe von *Just Cause 4*, dem neuen Teil der actiongeladenen Open-World-Sandbox. Wir durften stundenlang Probe spielen und nach der Freiheit suchen, die wir meinen.

Gehet hin und zerstöret euch

Über die Handlung lässt sich sagen: es gibt eine. Erneut schlüpfen wir in die virtuellen Schuhe von Rico Rodriguez, Protagonist seit dem ersten Spiel der Reihe und nach und nach zum Quasi-Superhelden mutiert. Nachdem er in den Vorgängern nicht nur einen, sondern gleich mehrere Diktatoren im Alleingang von ihren Sockeln gestoßen hat, bringt er den Krieg diesmal direkt zu den bösen Jungs: Die Terrororganisation Schwarze Hand, welche Rico seit dem ersten Teil das Leben schwer macht, bekommt Besuch von Rico, der ihr in deren Heimatland Solis endgültig das Handwerk legen will. Ja, er hat eine Motivation für sein Vorgehen, ja, uns erwartet auch wieder eine primäre Antagonistin. Aber ganz ehrlich, wen interessiert's? *Just Cause* ist eine der Serien, in der die simple Rahmenhandlung als oberflächliche Unterhaltung durchaus taugt, aber für kaum jemanden den Grund darstellen dürfte, die Spiele zu spielen. Stattdessen stehen die erwähnte Freiheit im Mittelpunkt, die Erforschung und das Chaos in der Welt und die Geschichten, die wir selbst darin schreiben – so kennt man *Just Cause*, so soll es aber auch sein.

Ergreifende Fähigkeiten

Und Freiheit plus Chaos, davon gibt es erneut genug. Wie üblich hat Rico nicht nur Zugriff auf diverse Flug- und Fahrgeräte sowie diverse Wummen, wie man es aus vielen Open-World-Spielen kennt. Bezüglich der Fortbewegung zeichnet er sich erneut durch seine ebenso simple wie geniale Combo aus Fallschirm, Wingsuit und Enterhaken aus. Dank dieser drei Gadgets kann er sich in rasantem Tempo und quasi ohne jemals den Boden berühren über die gesamte Weltkarte bewegen. Auf Knopfdruck lösen wir Fallschirm und Wingsuit aus und wech-



Brachiale Krachbumm-Action ist seit jeher das Markenzeichen der *Just Cause*-Reihe – so auch in Teil 4.



Wenn's mal schneller gehen soll oder man zusätzliche Feuerpower benötigt, kann man auch hinter dem Steuer durchschlagskräftiger Jets Platz nehmen.

Rico ist kein Mann für halbe Sachen. im Kampf gegen die Schwarze Hand schießt er, ganz nach Han Solo, zuerst.

seln somit direkt zwischen Sturzflug und sanftem Gleiten. Nicht ganz realistisch, aber für den Spielfluss sinnvoll nutzen wir den Greifhaken, um uns durch Schüsse auf den Boden mehr Tempo zu verschaffen, uns an Felswänden emporzuziehen und mehr. Es braucht ein paar Minuten, bis man den Wechsel zwischen den drei Helferlein intus hat, danach möchte man dieses Gefühl der Freiheit aber nicht mehr missen. So weit, so bekannt. Auch der zweite Nutzen des Greifhakens wurde bereits in den Vorgängern etabliert, kommt aber in *Just Cause 4* deutlich erweitert daher. Haben wir keine konventionelle Waffe zur Hand oder – wahrscheinlicher – Lust darauf, stattdessen lieber etwas kreativer für Zerstörung zu sorgen, so ist das versatile Teil das Mittel der Wahl. Waren es bisher nur vier, können wir im neuen Serienteil bis zu zehn Punkte in der Spielwelt miteinander verbinden. Das können einfach Gebäude sein, aber zum Beispiel auch Autos, die Flora Solis' oder auch Menschen. Was der Mensch vereint hat, das soll er auch wieder trennen – gemäß diesem Motto bleibt es nicht bei der unfreiwilligen Seilverbrüderung. Mussten wir uns in den bisherigen Spielen noch mit von Hand gesetzten Sprengkörpern behelfen, so läuft diesmal alles direkt über den Greifhaken ab. Je nach Einstellung können wir dafür sorgen, dass miteinander verbundene Objekte und Subjekte mit Karacho voneinander wegsausen, sich eng – und zerstörerisch – zusammenziehen – und dank der erwähnten Erweiterungen noch mehr. So können wir Objekten auch einen eigenen Schub verpassen und vor allem als größte Neuerung sie durch ebenfalls per Greifhaken an ihnen installierten Ballons in die Lüfte emporschweben lassen. Die Kombinationsmöglichkeiten sind gigantisch, nicht zuletzt durch die erwähnte erhöhte Anzahl an verbindbaren Dingen auf einmal.

Einstellungssache

Dabei bleibt's aber nicht, denn zusätzlich können wir diverse Parameter der einzelnen Goodies individualisieren. Löst ein Effekt automatisch aus, wenn ein Greifhakenpunkt gesetzt wird, mit Verzögerung oder muss der Knopf dafür gehalten werden? Sind die Ballons zerstörbar oder unverwüstlich? Wie hoch in die Lüfte können sie emporsteigen? In welche Richtung schleudert ein aktivierter Boost ein Objekt? Die Liste ließe sich noch eine ganze Weile fortsetzen. Damit man nicht ständig zwischen den verschiedenen Funktionen im Menü wechseln muss, können wir uns dankenswerterweise mehrere selbst zusammengestellte Konfigurationen auf das Steuerkreuz legen (wir spielten mit einem Xbox-One-Controller auf dem PC). Ja, im Vergleich zu den bisherigen Spielen dauert es definitiv länger, um in das System hineinzukommen, und noch einmal länger, um den Greifhaken so eingestellt zu haben, dass er den eigenen Wünschen



Hat man die Wut der Schwarzen Hand auf sich gezogen, so muss man sich oft gegen eine Übermacht an Feinden beweisen.

Anstatt verschiedener kleiner Inseln erwartet uns diesmal ein einziges, dafür deutlich größeres Eiland.

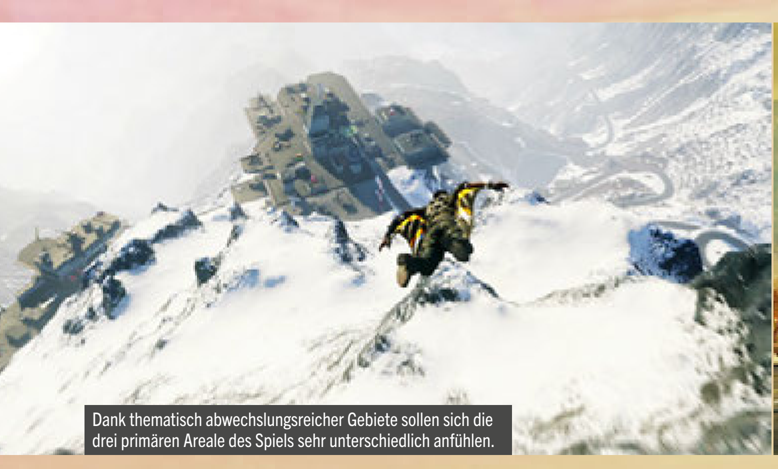
entspricht. Der zeitliche Aufwand hält sich aber in Grenzen und die zusätzlichen Möglichkeiten, die sich durch das erweiterte System ergeben, sind beachtlich. Wer will, bastelt sich einen von Ballons getragenen, von Boosts angetriebenen Panzer, mit dem er über ein feindliches Lager fliegt und aus der Luft aus allen Rohren schießt.

Die Welt ist eine Insel

So weit sind wir mit den Neuerungen von *Just Cause 4* zufrieden. Aber auch die Spielwelt machte beim Anspielen auf uns einen guten Eindruck. Anstelle mehrerer Inseln wie in *Just Cause 3* erwartet uns diesmal nur ein einziges, großes Eiland. Insgesamt so groß wie die Map des Vorgängers, wird hier durch die größere Menge an Landmasse versus Meer und die thematische Unterteilung in ein Schnee- und ein Dschungelgebiet, eine Wüste und eine Graslandschaft mehr geboten als auf den gestaltungstechnisch einander sehr ähnlichen Inseln des vorherigen Spiels. Der Übergang zwischen den Gebieten funktioniert fließend und tatsächlich fanden wir an der neuen Map beim Ausprobieren mehr Gefallen als an der vorherigen. Zudem sollen nach Entwickleraussage annähernd leere Gebiete diesmal keine Rolle mehr spielen, stattdessen sollen die Aufgaben und Collectibles sinnvoll verteilt werden. Übrigens: Wer es einmal eilig hat, darf natürlich auf ein Schnellreisesystem zurückgreifen und auch erneut Fahrzeugdrops an seine Seite ordern. Als praktische Verbesserung können wir deren Aufschlagpunkt nun auf den Zentimeter genau selbst bestimmen, was es uns etwa ermöglicht, auch einen Jeep auf die Spitze eines Berges zu setzen, wenn es uns danach gelüstet. Viele der erwähnten Elemente wie etwa Drops und die diversen Greifhaken-Fähigkeiten müssen allerdings erst im Spielverlauf oder durch das Erledigen von Nebenaufgaben freigeschaltet werden. Das Upgrade-System kommt allem Anschein nach übrigens recht rudimentär daher. Entweder gilt es, bestimmte Aufgaben zu erfüllen oder unseren Erfahrungslevel nach oben zu bringen. Das wird bestimmt funktionieren, allerdings darf sich *Just Cause* – und mit ihm zahlreiche andere Open-World-Kollegen – gerne mal von diesem inzwischen etwas archaischen System verabschieden. Immerhin wurde uns versprochen, dass es uns großteils freistehen wird, in welcher Reihenfolge wir uns genehme Goodies freischalten werden – das würde dem Freiheits-Anspruch des Spiels ohne jede Frage zugutekommen.

Windig mit Chance auf Tornados

Bleibt noch eine große Neuerung, die wir an dieser Stelle besprechen wollen – das deutlich erweiterte Wetter-System. Waren Regen und Co. früher nur nett für die Optik, so haben sie nun deutliche spielerische Auswirkungen. Jederzeit kann das Wetter umschlagen und eine realistische Windphysik beeinflusst unseren Flug mit Fallschirm und Wingsuit. Sehr schön! Richtig



Dank thematisch abwechslungsreicher Gebiete sollen sich die drei primären Areale des Spiels sehr unterschiedlich anfühlen.



Die verschiedenen Wetterphänomene wie ein riesiger Tornado sind nicht auf Missionen beschränkt, sondern wüten auch im freien Spiel.

Dank unseres Grapplehooks stehen wir Feinden in Helikoptern nicht hilflos gegenüber. Einfach hochgezogen und gekapert – so macht man das!

beeindruckend kommen aber die verschiedenen besonderen Wetterkapriolen des Abenteuers daher. Durften wir bisher lediglich innerhalb von Missionen einen Blick auf diese werfen, so wurde nun bestätigt, dass diese auch in der offenen Spielwelt zum Alltag gehören. Auf der Grasebene ist es ein Tornado, den wir unter die Lupe nehmen dürfen und der uns bei Kontakt viele hundert Meter hoch in die Lüfte befördert. In der Wüste müssen wir uns – Überraschung! – mit einem Sandsturm auseinandersetzen. Im Dschungel sorgt ein wütender Tropensturm dafür, dass wir uns nicht zu wohl fühlen. Und in den verschneiten Bergen wartet ein Blizzard darauf, uns den Hosenboden gefrieren zu lassen. Es bleibt abzuwarten, wie viel spielerischen Einfluss diese Wetter-Stars schlussendlich wirklich haben. Bei der Tornado-Mission, die wir bei einer Anspielmöglichkeit vor einigen Wochen ausprobieren durften, war der grobe Ablauf natürlich geskriptet – wenngleich das Verhalten der Wetterphänomene auch dort dynamisch berechnet wird. Als wir uns nun in der offenen Welt dem Windungetüm stellten, machte es zwar Spaß, sich nach oben pfeffern zu lassen, Nutzen konnten wir daraus aber keinen ziehen und als Bedrohung für unsere virtuelle Sicherheit ist das Ganze offenbar auch nicht wirklich gedacht. Macht ja nix – wir sind aber gespannt, ob die Entwickler abseits der Missionen noch eine Idee in petto haben, die es lohnenswert macht, Jagd auf Tornado, Sandsturm und Co. zu machen.

Nicht der schönste Inselurlaub

Apropos Missionen: Die, die wir erledigen konnten, machten Spaß, fühlten sich aber ein wenig nach Missions-Baukasten an. Gehe dort und dort hin, zerstöre Objekt, besiege Gegner und weiter geht's – das ist nicht per se schlimm, wir hoffen auf lange Sicht aber auf ein wenig mehr Varianz. Klar, die ergibt sich durch die fast völlige Freiheit bei der Herangehensweise, aber das hindert die Entwickler ja nicht daran, auch die Prämisse schon etwas spannender zu gestalten. Hoffnung macht uns hier aber eine Questreihe, die uns unter Tage schickt und fast im *Tomb Raider*-Stil verlassene Gräber erforschen lässt. Mehr Aufgaben dieser Art und wir sind glücklich! Nicht gänzlich glücklich macht uns derweil die Technik des Abenteuers. Klar, die Map ist riesig und wir bewegen uns sehr schnell durch sie durch. Entsprechend kann man Dinge wie aufpoppende Objekte, matschige Texturen und Ähnliches verzeihen, zumal die künstlerische Gestaltung total in Ordnung geht. Allerdings stießen wir auch auf relativ viele Bugs, extrem langsam nachladende, großflächige Texturen und andere Unsauberkeiten. Das ist nicht dramatisch, macht *Just Cause 4* trotz völlig neuer Grafikengine aber nicht immer zu einem allzu ansehnlichen Spiel. Daran soll's aber nicht scheitern – denn was den puren Spielspaß angeht, und um den geht es ja primär, verspricht das Abenteuer die Vorgänger noch einmal auszustechen. Ab dem 4. Dezember wird fallschirmwingsuitentergehakt. ❑



Ein Lama. Ja, nicht jedes Pressebild ist besonders gut für eine informative Bildunterschrift geeignet.

LUKAS MEINT

„Im Kern dasselbe, was man aus den Vorgängern kennt, aber noch wilder und chaotischer"

Ich bin kein beinharter *Just Cause*-Fan, der jedes Spiel der Reihe bis zum Erbrechen gespielt hat. Wohl aber habe ich in die Vorgänger, wenn ich sie nicht sogar durchgespielt habe, doch intensiv hineingezockt. Für mich waren und sind die Abenteuer toll gemachte Feierabend-Sausen für zwischendurch: Spiel an, Kopf aus und sich an der sehr unerhaltsamen Fortbewegung durch die Welt und an der gefälligen Daueraction erfreuen. So erging es mir auch bei meiner zweiten und deutlich ausführlicheren Anspielzeit mit *Just Cause 4*. Macht Spaß und macht Lärm! Die deutlich erweiterten Gadgets sorgen zudem dafür, dass man für noch mehr Unheil und Chaos sorgen kann als zuvor – ohne deren Nutzung allzu komplex werden zu lassen. Schön! Da kann ich auch leichter über einige technische Schwächen wie extrem langsam nachladende Texturen hinwegsehen.

Die Gefechte erinnern frappierend an *XCOM* und fallen auch ähnlich knackig aus. Nur halt mit Enten.

Genre: Rundentaktik / Rollenspiel
Entwickler: The Bearded Ladies
Publisher: Funcom
Termin: 4. Dezember 2018

Mutant Year Zero: Road to Eden

Von: Sascha Lohmüller

Ende des Jahres erscheint mit *Mutant Year Zero* noch ein Taktik-RPG, das ein echter Geheimtipp werden könnte.

Bereits Anfang Dezember erscheint das aktuell noch etwas unter dem Radar fliegende *Mutant Year Zero: Road to Eden*. Wir konnten kurz vor Redaktionsschluss eine rund zwei Stunden umfassende Demo des *XCOM-Fallout*-Mixes anspielen – und waren durchaus angetan. Der finale Test folgt dann in der nächsten Ausgabe und auf pcgames.de.

Die Welt am Abgrund

Doch worum geht es überhaupt? Die Welt von *Mutant Year Zero* ist salopp gesagt ziemlich am Arsch. Neben der auch in der Realität drohenden Erderwärmung und den damit schmelzenden Eismassen an den Polen kam in Funcoms Endzeit-Ausflug noch eine verheerende Seuche hinzu, die große Teile der Menschheit dahinraffte. Und weil sich der verbliebene Rest der humanoiden Bande dachte: „Da geht noch mehr", flogen kurz darauf auch noch die Atombomben. Anders ausgedrückt: Allzu viel ist von der menschlichen Zivilisation nicht mehr übrig. Zu den wenigen Rückzugsorten gehört die sogenannte Arche unter der Führung des mysteriösen Ältesten. Um das Überleben dieser letzten Bastion der Menschheit zu sichern, schickt der selbsternannte Chef Einsatztrupps in die postatomare Wildnis, um nützliche Gegenstände und vor allem Vorräte zu sammeln. Diese Wagemutigen heißen im Spiel übrigens Stalker – auch das kommt uns bekannt vor.

Es ist Ent'-Zeit

Eure Rolle in *Mutant Year Zero* ist – ihr könnt es euch schon denken – natürlich die eines solchen Stalkers. Genauer gesagt kontrolliert ihr sogar ein ganzes Squad. Anfangs besteht jenes aus den beiden Mutanten Dux und Bormin, einem anthropomorphen Erpel und einem anthropomorphen Wildschwein. Dux ist in diesem Team der Scharfschütze, etwas schwä-



Auch das Deckungssystem orientiert sich an *XCOM* und unterscheidet daher zwischen verschieden effektiven Deckungsoptionen.



Die Story wird in Zwischensequenzen mit Comic-Standbildern und vollvertonten Dialogen erzählt. Das ist sicher nicht jedermanns Sache, uns taugte es aber.

Die frei begehbaren Gebiete sind detailliert, hübsch gestaltet und voller versteckter Gegenstände. Und: *Mutant Year Zero* spielt offensichtlich im postapokalyptischen Schweden.

cher auf der Entenbrust, dafür aber perfekt dafür geeignet, Gegner aus dem Hinterhalt zu erledigen. Bormin hingegen ist das Frontschwein fürs Grobe, hält mehr aus als sein Kompagnon und geht mit seiner Schrotflinte auf Tuchfühlung.

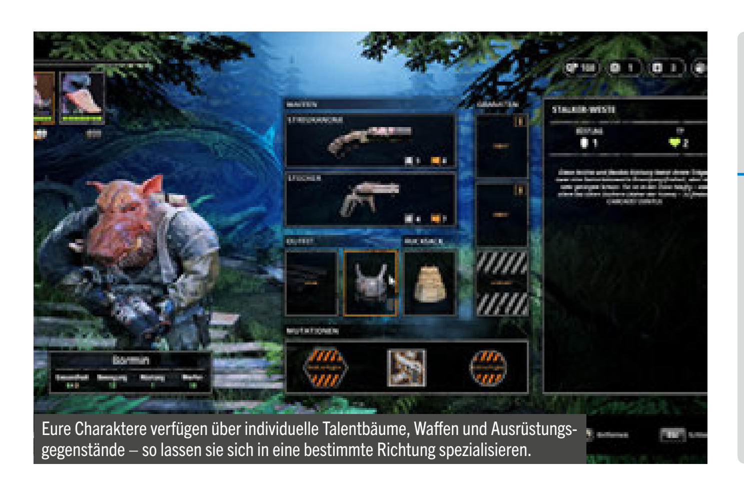
Denn sobald ihr in den frei erkundbaren Gebieten von *Mutant Year Zero* auf Gegner trefft, schaltet das Spiel in einen rundenbasierten Taktik-Kampf-Modus um, der in allen Belangen an *XCOM* erinnert. Ihr positioniert eure Charaktere hinter Deckungen und nutzt Gegenstände wie Medikits oder Granaten. Feuert ihr auf einen Gegner, wird euch die Trefferchance in Prozentzahlen angezeigt, wobei Dinge wie die gegnerische Deckung und die Stats eurer Waffe eine Rolle spielen. Sogar einen Overwatch-Modus, bei dem Charaktere automatisch auf Feinde feuern, die sich in ihr Sichtfeld bewegen, ist mit an Bord. Kurz: Wer *XCOM* mochte, wird auch mit *Mutant Year Zero* äußerst zufrieden sein, zumal die Kämpfe bereits auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden sehr fordernd ausfallen. Einziger Kritikpunkt: Mitunter ist es nicht ganz ersichtlich, warum einer unserer Kämpfer einen Gegner angeblich nicht treffen kann, obwohl er eigentlich kein Hindernis im Sichtfeld hat.

Ein paar Unterschiede zum Taktik-Vorbild gibt es dann aber doch. Wie erwähnt könnt ihr zum Beispiel die einzelnen, aber zumindest anfangs noch nicht sonderlich großen Gebiete frei und in Echtzeit erkunden. Und das lohnt sich, denn quer über die Karte verteilt findet ihr Medikits oder Ressourcen, die ihr in der Arche unter anderem für Upgrades ausgeben könnt. Hin und wieder stolpert ihr sogar über Kisten, in denen ihr neue Knarren und Ausrüstungsgegenstände findet. Wer sich zudem im Schleichmodus über die Karte bewegt, kann mit einer lautlosen Waffe wie Dux' Armbrust einzelne Gegner ausschalten, ohne dass gleich die ganze Kompanie in Aufruhr gerät. So lassen sich viele Kämpfe durch vorheriges Auskundschaften deutlich stressfreier gestalten.

Mutanten mit Herz

Ein weiterer großer Unterschied zu *XCOM* ist, dass in *Mutant Year Zero* deutlich mehr Rollenspiel steckt. Ihr verpasst euren Mutanten nicht nur Waffen und Rüstungen eurer Wahl, sondern schaltet in deren individuellen Talentbäumen auch noch nützliche Mutationen frei. Die notwendigen Punkte dafür gibt es bei jedem Level-Up, denn für Kämpfe hagelt es Erfahrungspunkte. Hinzu kommt, dass jede Figur – in der Demo kamen uns bisher mit der später hinzustoßenden Selma drei Kämpfer unter – über eine eigene Persönlichkeit verfügt, voll vertont ist und das Geschehen regelmäßig kommentiert. Dadurch entsteht eine viel höhere Bindung zu den einzelnen Squadmitgliedern.

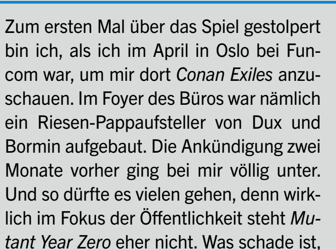
Technisch lief unsere Demo ebenfalls anstandslos. Ruckler gab's keine, Abstürze sowieso nicht und die Grafik in den Levels strotzt nur so vor Details. Die Zwischensequenzen mit Comic-Standbildern sind hingegen ein Fall von „muss man mögen", uns haben sie nicht groß aus der Immersion gerissen. ❑



Eure Charaktere verfügen über individuelle Talentbäume, Waffen und Ausrüstungsgegenstände – so lassen sie sich in eine bestimmte Richtung spezialisieren.

SASCHA MEINT

„Vielversprechender Geheimtipp für alle darbenden *XCOM*-Taktiker."



Zum ersten Mal über das Spiel gestolpert bin ich, als ich im April in Oslo bei Funcom war, um mir dort *Conan Exiles* anzuschauen. Im Foyer des Büros war nämlich ein Riesen-Pappaufsteller von Dux und Bormin aufgebaut. Die Ankündigung zwei Monate vorher ging bei mir völlig unter. Und so dürfte es vielen gehen, denn wirklich im Fokus der Öffentlichkeit steht *Mutant Year Zero* eher nicht. Was schade ist, denn nachdem ich mich nun 2-3 Stündchen durch die Demo geschlichen und geschossen habe, muss ich konstatieren, dass hier ein echter Geheimtipp lauern könnte. Die Gefechte bewegen sich beinahe auf *XCOM*-Niveau (mit bislang etwas weniger taktischen Optionen) und die Spielwelt ist nicht nur hübsch anzuschauen, sondern auch echt atmosphärisch. Wenn jetzt die Story noch über die gesamte Länge packt, dann bin zumindest ich mit an Bord für diesen Endzeit-Trip.

Destinys düstere Zukunft

Die Zukunft von ***Destiny*** wird düster, daran haben die Fans keine Zweifel. Neu aufgetauchte Gerüchte zu ***Destiny 3*** scheinen das zu bestätigen.

Von: Susanne Braun

Dunkelheit ist im *Destiny*-Universum allgegenwärtig, und zwar auf die banalste Art und Weise. Schließlich werden eure Hüter seit jeher durch das Schwarz und die Finsternis des Alls gescheucht. Stetig seid ihr auf der Suche nach dem Licht, das den verursachten Schaden eurer Waffen und eurer Klassenskills verstärkt. Das Licht macht eure Helden stärker, Punkt. An der Stelle sehen wir mal davon ab, dass die Entwickler von Bungie den Lichtlevel in *Destiny 2* in Powerlevel umbenannt haben, denn wahrscheinlich ist das eine Anpassung, die rein aus Gründen der Verständlichkeit vorgenommen wurde.

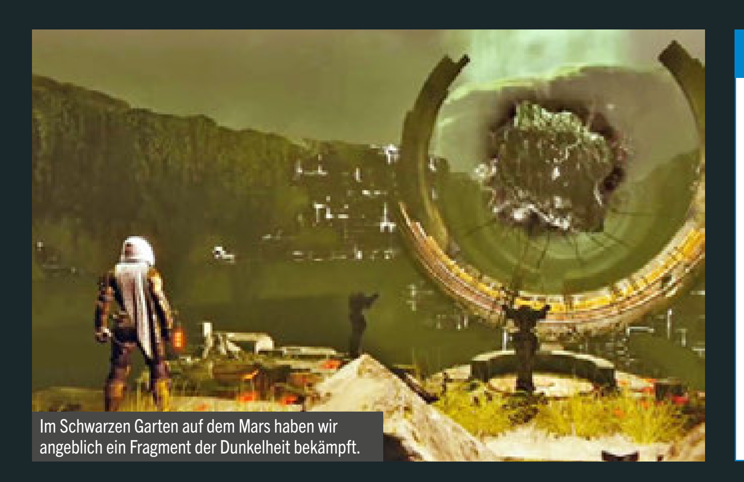
Die Dunkelheit ist allerdings für keinen Anhänger der Serie wirklich greifbar, weder für Neulinge noch für eingeschworene Veteranen. Denn der Begriff Dunkelheit beschreibt in *Destiny* einen Feind, der noch nie wirklich aufgetreten ist und dem ihr bislang noch nicht standesgemäß den Hintern versohlen konntet. Die Dunkelheit ist zwar ein uralter Feind eurer Helden, allerdings aus einer längst vergangenen Zeit. Die Dunkelheit ist im aktuellen Zeitalter von *Destiny* lediglich eine Sage, ein Mythos.

Der heilsbringende Reisende

Lediglich im ersten *Destiny* wurde die Thematik der Dunkelheit in Cinematics und in den Grimoire-Karten angeschnitten. Zu Beginn gab's auf unserem Blauen Planeten nur die Menschen, möglicherweise mit einem Wissensstand, der unserer heutigen Zeit ein Stückchen voraus ist. Ihr erinnert euch sicherlich daran, dass menschliche Astronauten im Opening Cinematic von *Destiny* auf dem Mars den Reisenden gefunden haben. Der Reisende kam schließlich zur Erde und löste das goldene Zeitalter aus. Dabei handelt es sich um eine Ära, in der die Menschheit aus wissenschaftlicher und technischer Sicht einen Riesensprung nach vorne gemacht hat. Aus dem Zeitalter entstammen auch die Erwachten und die Exo. Die Dunkelheit aber, die der Energiesignatur des Reisenden bereits seit Äonen folgte, machte vor unserem Sonnensystem nicht halt. Sie lungerte am äußersten Rande des Sonnensystems herum und tat nicht viel mehr, als in einem kurzen Zeitraum Gravitationswellen auszusenden, wie die Kriegsgeist-KI Rasputin aufgezeichnet hat. Nach und nach fielen die Außenposten der Menschheit auf Planeten wie Jupiter, Saturn, Mars, Venus und schließlich auf dem Erdenmond. Die Dunkelheit marodierte durch das System und löschte fast die gesamte Bevölkerung der Erde aus. Ein Event, das als der Kollaps bezeichnet wird.

Bekannte Aliens ≠ Dunkelheit

Lediglich diejenigen auf der Erde, die sich in die Schatten des Reisenden über der Letzten Stadt retten konnten, überlebten den Kollaps. Anschließend an dieses mysteriöse und nicht erklärbare Event fielen

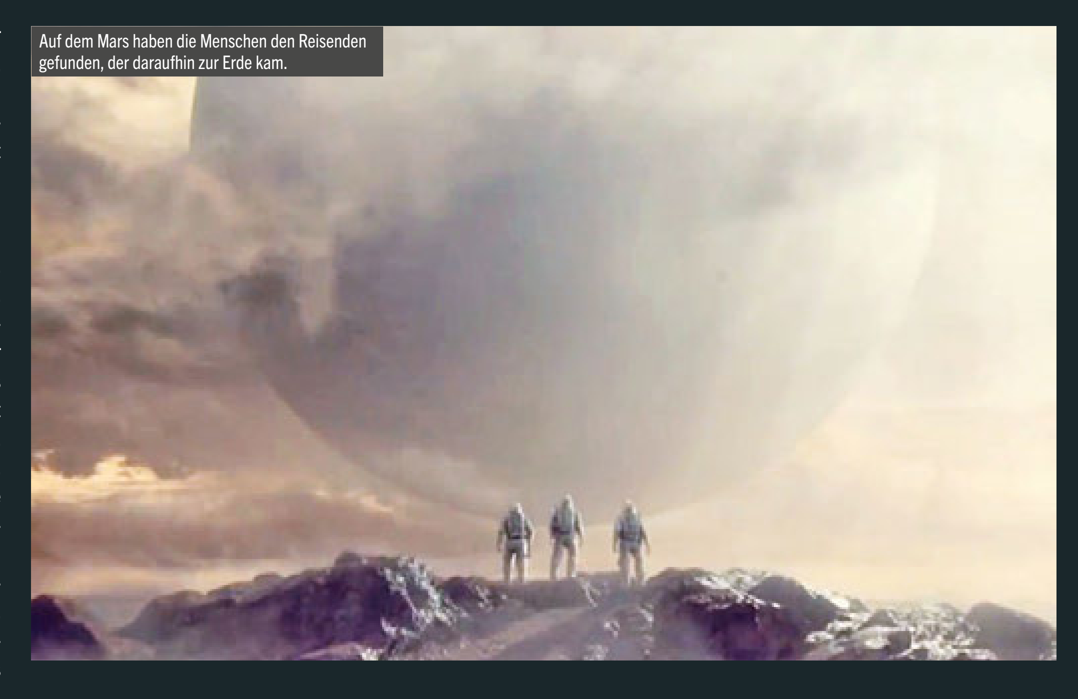


Im Schwarzen Garten auf dem Mars haben wir angeblich ein Fragment der Dunkelheit bekämpft.

BUNGIE + ACTIVISION = EWIGE LIEBE?

Wenn wir über *Destiny 3* reden, müssen wir auch das Thema 10-Jahresplan anschneiden. 2010 haben die Verantwortlichen von Bungie und Activision den Vertrag unterschrieben, der für die folgenden zehn Jahre Inhalte zum *Destiny*-Universum sichern sollte. Erscheint im Jahr 2019 für *Destiny 2* eine weitere Erweiterung, stünde zur Debatte, ob Bungie 2020 ein *Destiny 3* abliefert – oder ob eines der Partnerstudios (etwa Vicarious Visions oder High Moon) das Franchise übernimmt. Es kann schließlich passieren, dass es zu keinem erneuten Vertrag zwischen Entwickler und Publisher kommt; wenngleich natürlich die genauen Konditionen des Übereinkommens zwischen Bungie und Activision unter Verschluss stehen. Es ist aber durchaus zu vermuten, dass sich die *Halo*-Geschichte wiederholt. Als Bungie sich 2007 von Microsoft löste, um ein eigenständiges Studio zu werden, behielt Microsoft die Rechte an der *Halo*-Serie. Zwar entwickelten Bungies Designer noch *Halo 3: ODST* und *Halo: Reach*, seit der Trennung von Entwickler und Publisher betreut aber das Microsoft-Studio 343 Industries die Serie.

auch noch Alienvölker in unser System ein. Gefallene und Schar, Vex und Kabale brandschatzten und mordeten, testeten die schützenden Mauern der Letzten Stadt immer wieder auf Schwachstellen und nisteten sich in den Ruinen der Menschheit auf den anderen Planeten des Sonnensystems ein. Viele *Destiny*-Jünger nahmen an, dass die Dunkelheit die allumfassende Beschreibung ebenjener Alienhorden ist, auch wenn keines der Völker explizit als Dunkelheit tituliert wird. Allerdings ist es so, dass einige dieser Völker, die Schar, die Vex, die Besessenen und die Mitglieder des Hohns, mit der Dunkelheit verbunden sind. So glauben etwa die Schar und ihre Götter daran, dass das Licht erlöschen muss, damit die Dunkelheit das Universum wieder dominieren kann. Das Licht des Reisenden muss in ihren Augen versiegen – und das macht die Dunkelheit zum großen Antagonisten unserer Spielercharaktere. Den deutlichsten Hinweis darauf, dass die Dunkelheit eben nicht nur bekannte außerirdische Völker umschreibt, gibt's seit dem Ende von *Destiny 2*.


Auf dem Mars haben die Menschen den Reisenden gefunden, der daraufhin zur Erde kam.

Das Erwachen des Reisenden

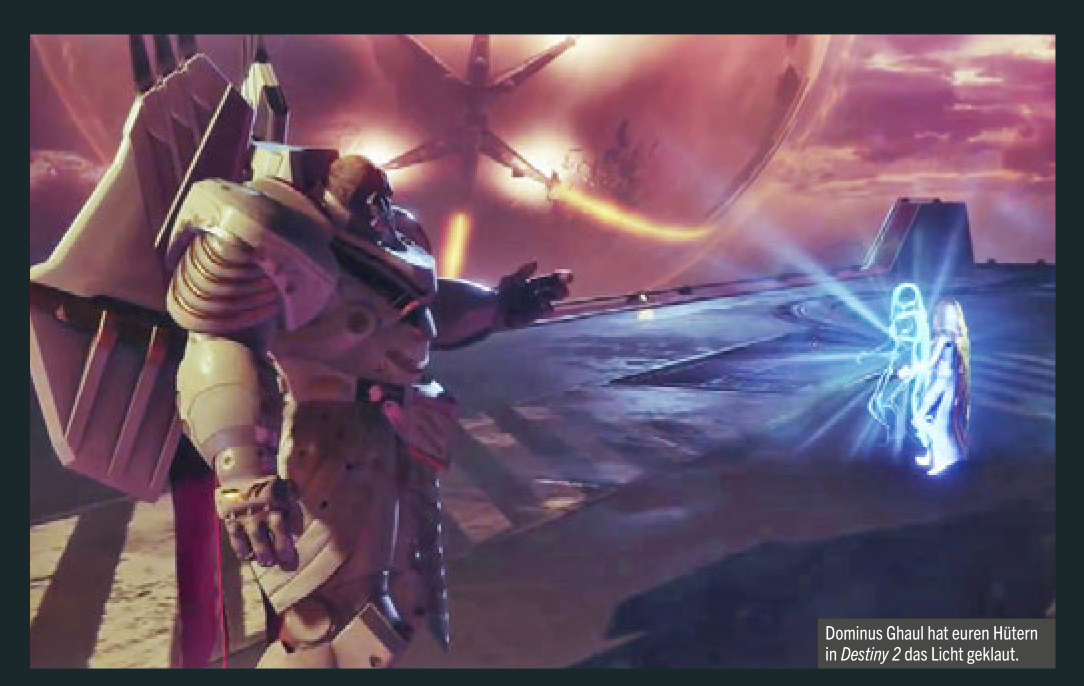
Ihr erinnert euch vielleicht noch daran, dass der Reisende über die Laufzeit von *Destiny 1* eine über der Letzten Stadt ruhende Präsenz war. Allein mit seiner Anwesenheit konnte die weiße Sphäre die Überlebenden der Menschheit schützen, doch außerhalb der Mauern der Stadt waren unsere Hüter auf sich allein gestellt. Der Reisende allerdings war trotz seiner Anwesenheit kaputt, funktionierte nicht mehr richtig und schlief – so zumindest die Erklärung, die uns die NPCs im Spiel lieferten. Niemand hatte so recht eine Ahnung, was der Reisende eigentlich ist und wie er wieder erwachen könnte. Umso überraschter waren die Hüter, als die riesige Kugel plötzlich im Rahmen des Angriffs der Rotlegion auf die Letzte Stadt in *Destiny 2* ein Lebenszeichen von sich gab. Zum Abschluss der Story erwacht der Reisende und schickt eine Welle an Lichtenergie durch das Sonnensystem, sogar über dessen Grenzen hinaus. Was der weiße Riese ist, ist immer noch nicht bekannt. Allerdings wissen wir bereits jetzt, dass die Energiewelle etwas Finsteres geweckt hat, nämlich die Dunkelheit.

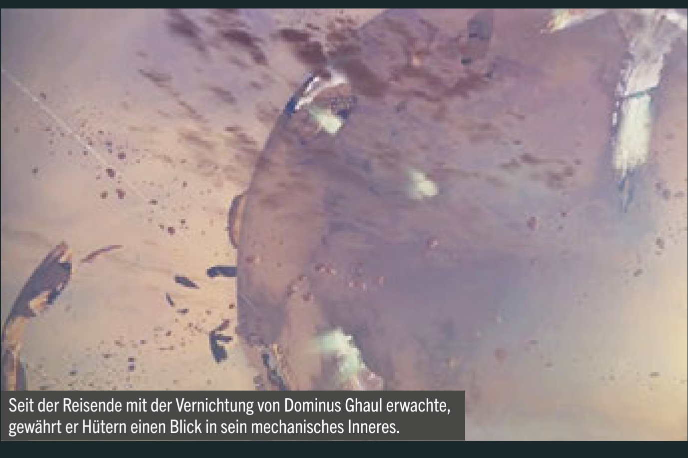
> „Die Pujari-Haltung beschreibt die Dunkelheit als eine Gewalt von sowohl physischer als auch moralischer Präsenz, eine Verwirklichung des Bösen."

Spoiler made by Bungie

Die Szene nach dem Tod von Dominus Ghaul und den Credits von *Destiny 2* zeigt das Erwachen der Dunkelheit eindrücklich: Zuerst erreicht das Licht des Reisenden den Merkur, dann den Mars, das Riff und das Grabschiff, bevor es schließlich unser System verlässt und merkwürdige, dreieckige Raumschiffe in Gang setzt. Ihr Ziel: die Milchstraße. Funfact an dieser Stelle: Die Fans von *Destiny* gehen davon aus, dass Bungies Designer mit dieser Abschlusssequenz die Reihenfolge der neuen Inhalte des Spiels angekündigt haben. Ist's euch aufgefallen? Die Energiewelle des Reisenden badet zuerst den Merkur in ihrem Licht, den Schauplatz des ersten *Destiny 2*-DLC *Fluch des Osiris*. Danach folgt der Mars, dorthin sind die Hüter im Rahmen des zweiten DLC *Kriegsgeist* gereist. Als Drittes wird der Asteroidengürtel in das Licht des Reisenden getaucht, dorthin fliegt ihr aktuell für die Abenteuer im Riff und in der Träumenden Stadt. Deswegen glauben die Anhänger des MMO-Shooters auch, dass es in Jahr 3 von *Destiny 2* wieder zurück auf das unheimliche Grabschiff geht, das Veteranen bereits aus der *Destiny 1*-Erweiterung *König der Besessenen* kennen.

Dieser Glaube wurde außerdem noch dadurch befeuert, dass es im Oktober im Rahmen eines heroischen Abenteuers auf dem Saturn-Mond Titan zu einem Bug kam. Spieler, die dem Abenteuer eines anderen Hüters beigetreten sind, sahen statt des Titan-Ladebildschirms den gewohnten Landeanflug auf das Grabschiff von


Dominus Ghaul hat euren Hütern in *Destiny 2* das Licht geklaut.


Seit der Reisende mit der Vernichtung von Dominus Ghaul erwachte, gewährt er Hütern einen Blick in sein mechanisches Inneres.


Die Energiewelle des Reisenden erreicht nach dem Merkur, dem Mars und dem Riff auch das Grabschiff aus *König der Besessenen*.

„Manche […] behaupten, der Reisende selbst habe den Untergang ausgelöst oder dass er von dem Kommen der Dunkelheit wusste."

Oryx, inklusive der altbekannten und vertrauten Musik. Die Entwickler von Bungie betonten nach Bekanntwerden des Fehlers, dass diese Sequenz „alt und nicht Teil von zukünftigem Content“ sei. Damit schließen sie aber auch definitiv nicht aus, dass eure Hüter im Rahmen des nächsten Abenteuers in *Destiny 2* zu den Ringen des Saturns zurückkehren. Schließlich treibt dort nach unserem Sieg über den Besessenenkönig Oryx immer noch das Grabschiff.

Vex oder nicht Vex – das ist hier die Frage!

Zurück zu den pyramidenartigen Raumschiffen, die im End-Cinematic von *Destiny 2* zu sehen sind und die der Dunkelheit zugeordnet werden. Das dritte Jahr von *Destiny 2* wird also – wenn die Lebenszeit des Spiels sich an der des Vorgängers orientiert – von einer Erweiterung „gefüllt“, die möglicherweise im Grabschiff spielt. Angesichts der Drei-Jahres-Zyklen der *Destiny*-Spiele deutet die Schlusssequenz von *Destiny 2* also auf das hin, was uns in *Destiny 3* erwartet. Raumschiffe in Pyramidenform sind den Hütern im schwebenden Zustand noch nicht begegnet, allerdings gibt es sie bereits seit der Konzeptphase des ersten *Destiny* – ein Artwork zeigt diese merkwürdigen Schiffe umgeben von Gewitterwolken vor einem unbekannten Planeten.

Ein pyramidenförmiges Gebilde findet sich auch in *Destiny 2*, das dazu noch den passenden Namen trägt. Auf dem Jupiter-Mond Io befindet sich im Gebiet Echo Mesa das Pyramidion, eine von den Vex in einer pyramidenartigen Struktur konstruierte Maschine, die den Mond selbst nach und nach zu einer Maschine umbaut – so wie es auch mit Merkur und Nessus geschehen ist. Asher Mir und Ikora Rey zufolge verfügt jede Maschinenwelt der Vex über ein Pyramidion. Eingangs erwähnten wir bereits, dass die Vex ebenfalls Verbindungen zur Dunkelheit haben. Das beste Beispiel dafür wiederum ist der Schwarze Garten aus *Destiny 1*, in dem die Vex ein Objekt anbeten, das als Fragment der Dunkelheit bezeichnet wird. Bauen die Vex, die zeitreisenden Kriegsmaschinen, also Pyramiden im Vorbild der Dunkelheit? Oder ist es wahrscheinlicher, dass das Licht des Reisenden bei seinem Erwachen „einfach nur“ eine Flotte von Vex-Schiffen mit Energie versorgt hat? Vermutlich trifft Ersteres zu. Denn Vex nutzen keine Schiffe, zumindest waren bislang nie welche in den *Destiny*-Spielen zu sehen. Stattdessen bewegen sich die Vex mit Warptoren durch Raum und Zeit.

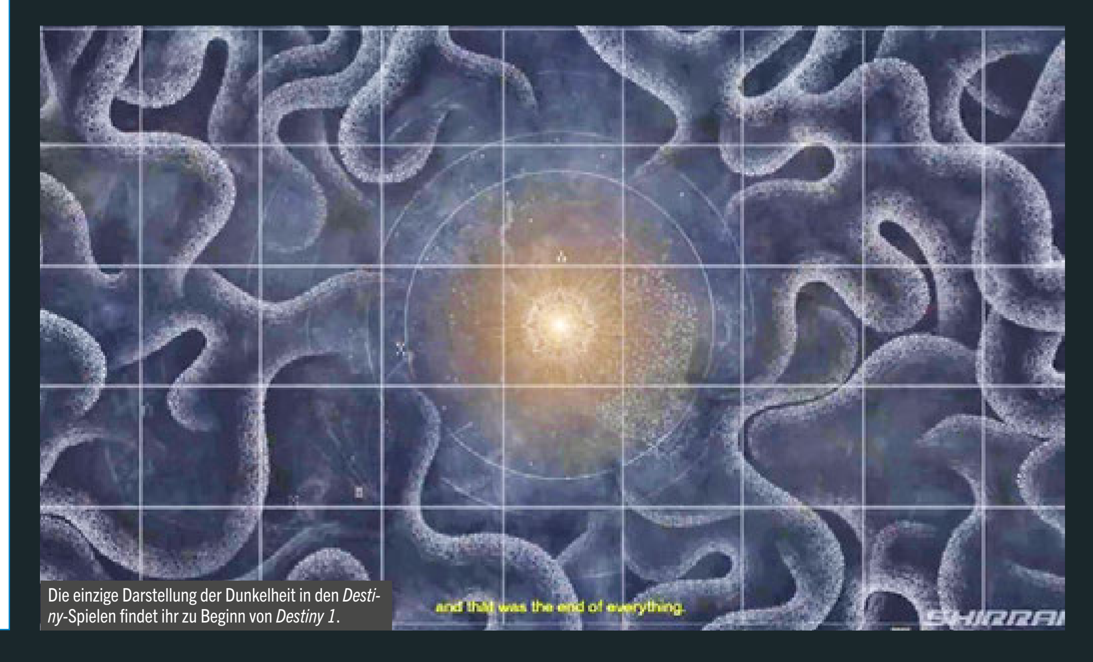
Die Dunkelheit im Reisenden …

Die Hüter haben also keine klare Vorstellung davon, was die Dunkelheit ist. Das Licht lässt sich vermutlich ähnlich schlecht greifen, aber die Helden des *Destiny*-Universums wissen, dass diese Energie des Reisenden in ihnen steckt. Sie sorgt dafür, dass Hüter unsterblich sind – übrigens ist das eine recht

WAS IST MATTER?

Was könnten die Designer bei Bungie angehen, wenn sie sich künftig nicht mehr auf *Destiny* konzentrieren? Die Community hat da so eine Idee. Denn Ende September 2018 haben sich die Verantwortlichen von Bungie die Trademark „Matter“ sichern lassen. Unter diesem leicht generischen Namen kann man sich nun allerhand vorstellen. Zeitgleich wurde ein Logo eingereicht, das viel zu farbenfroh für den eher düsteren Look des Space-Shooters *Destiny* ausfällt. Der Markenzeicheneintrag zu Matter bezieht sich recht ausdrücklich auf Videospiele, mit einbezogen sind außerdem auch Handhelds und Mobilgeräte.

Bereits im Juni 2018 gingen die Entscheider von Bungie eine Partnerschaft mit dem chinesischen Investor NetEase ein, damit das Studio selbst zu einer Entertainment-Firma werden kann, „die viele Welten gleichzeitig unterstützen kann – *Destiny* sowie neue Welten, die noch entstehen sollen“, wie es im offiziellen Statement von damals heißt. In dem Zeitraum sprang auch Kotaku-Autor Jason Schreier, seinerseits bekannt für seine guten Verbindungen zu Bungie-Mitarbeitern, auf Twitter an und zwitscherte, dass das Studio bereits seit einer Weile an einer neuen Marke arbeiten würde. Worum es sich dabei handelt? Das liegt im Dunkeln.



Die einzige Darstellung der Dunkelheit in den *Destiny*-Spielen findet ihr zu Beginn von *Destiny 1*.

Die schwebenden Pyramiden könnten den Vex zugeordnet werden.

schöne Kanon-Erklärung dafür, warum Titan, Jäger und Warlock millionenfach ins Gras beißen und trotzdem ständig wieder zum Leben erweckt werden. Die Macht des Lichts und des Reisenden lässt sich zum Beginn von *Destiny 2* am eindrücklichsten erleben, wenn Dominus Ghaul euren Geist zerstört (Geister sind abgesplitterte Teile des Reisenden) und euer Charakter erbärmlich schwach durch die Ruinen der Letzten Stadt humpelt.

Wir müssen das Rad der Zeit noch einmal ein Stück zurückdrehen. Gerüchten zufolge sollte die Geschichte von *Destiny 1* eine andere sein, und diese Gerüchte werden selbst Gamern, die sich nicht mit dem Entwicklungsprozess des Shooters auseinandergesetzt haben, irgendwann schon einmal untergekommen sein. Unter den Fans der Lore von *Destiny* kursiert die Theorie, dass der Reisende nicht der Gute ist, sondern der Böse. Damit wäre auch das Licht böse. Ein aufmerksamer *Destiny*-Fan wurde auf dem Mond Zeuge der Worte eines Gefallenen. Dieser Eliksni entdeckte den Hüter Neocitron und blubberte in gebrochenem Englisch „It's the Darkness", bevor er begann auf den Spieler-Charakter zu ballern. Die gängige Annahme war zu dem Zeitpunkt, dass der Reisende lediglich ein Vorbote der Dunkelheit sei, quasi ein Trojanisches Pferd.

… ist die Dunkelheit in dir

Warum rödeln wir das ganze Thema eigentlich wieder warm? Weil es Gerüchte gibt. Gerüchte dazu, dass *Destiny* 3 seit Kurzem in der Produktionsphase angelangt ist und dazu, dass die Hüter in *Destiny 3* die Macht der Dunkelheit nutzen. Diese (natürlich nicht offiziell bestätigten) Gerüchte stammen von einem *Destiny*-Leaker, der auch bereits in der Vergangenheit ein feines Näschen für solche Informationen bewiesen hat und damit goldrichtig lag. AnonTheNine schreibt bei der Diskussionsplattform Reddit außerdem darüber, dass die Open-World-Gebiete von *Destiny 3* zu PvPvE-Zonen werden, dass sich die Spieler unter anderem auf dem Jupiter-Mond Europa tummeln und dass *Destiny 3* sehr viel mehr Wert auf Rollenspielmechaniken legen soll als *Destiny 2* derzeit. Am interessantesten ist aber tatsächlich der Infohappen dazu, dass wir die Dunkelheit nutzen sollen. Interessant ist das insofern nicht nur vom Standpunkt der Geschichtsentwicklung aus, sondern auch aus einem spielmechanischen Blickwinkel. Viele *Destiny*-Fans beklagen, dass *Destiny 2* eigentlich nur Version 1.5 des Vorgängers wäre. An den Hütern selbst hat sich nämlich kaum etwas getan, sodass der Einsatz der Magie der Dunkelheit ein extremer Umbruch vom Status quo wäre. Die Klassen und ihre Skills könnten von Grund auf neu entworfen werden. Auch das Konzept der Lichtenergie, die gefallene Hüter immer wieder auf die Beine zurückholt, könnte überholt sein. Das klingt nach einer düsteren Zukunft für *Destiny*. Einer düsteren und spannenden! ❑


Viel wahrscheinlicher ist aber, dass es sich um die Dunkelheit handelt – denn Vex nutzen keine Schiffe.


Die Energiewelle ist so enorm, dass sie sich selbst über die Grenzen der Milchstraße hinaus ausweitet.

KURZMELDUNGEN

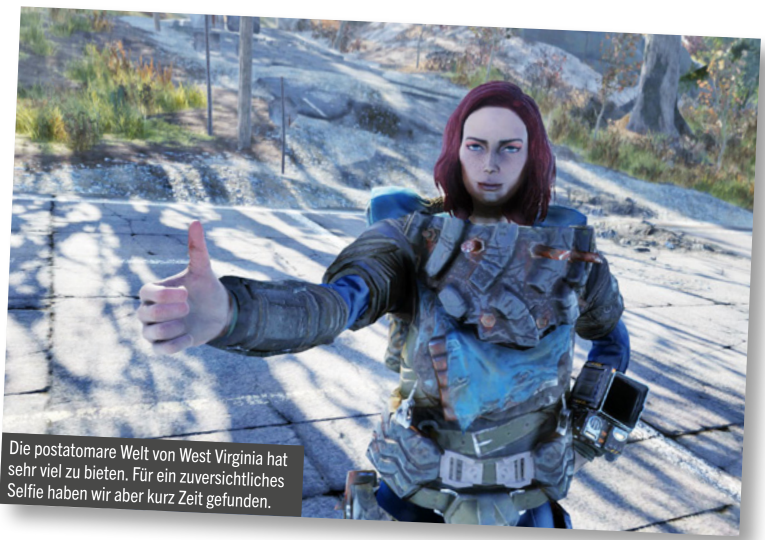
Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

FALLOUT 76

Darum noch kein Test

Wenn ihr dieses Heft in den Händen haltet, ist *Fallout 76* bereits seit rund zwei Wochen erhältlich. Anders als im Impressum der letzten Ausgabe angekündigt, können wir euch allerdings noch keinen Test des Online-Ablegers der beliebten postapokalyptischen Reihe anbieten. Die Server wurden nämlich gerade einmal zwei Tage, bevor wir diese Seiten in die Druckerei geben mussten, geöffnet. Bei Weitem nicht genug Zeit, um dem Spiel ausführlich auf den Zahn zu fühlen. Auch die vorangegangene Beta-Phase war nicht wirklich geeignet, um tiefgreifendere Eindrücke von Spiel zu erlangen. Das lag vor allem an dem nur auf wenige kurze Zeitfenster beschränkten Ablaufplan. Wir nehmen uns also die Zeit, die nötig ist, um einen fairen Eindruck zu erlangen. Nach den ersten Spielstunden ist der Titel bisher nämlich noch schwer zu greifen. Der Mangel an NPCs wirkt sich definitiv auf die Stimmung aus, die deutlich einsamer ist. Nun ist das für eine Spielwelt in einer postnuklearen Einöde nicht unbedingt etwas Schlechtes, nur ungewohnt, wenn man die anderen Teile der Reihe kennt. Allerdings macht es bisher auch unglaublichen Spaß, die gewaltige Spielwelt zu erkunden und den zahlreichen Quests zu folgen. Von Letzteren gibt es erstaunlich viele. Außerhalb der Hauptquest begegnen einem fast überall neue Nebenaufgaben, kurzzeitig stattfindende Events und auch Daily Quests. Zusätzlich lassen sich tägliche und wöchentliche Herausforderungen angehen, mit denen sogenannte Atoms verdient werden, die Währung für den Ingame-Store. Ein Mangel an Inhalt stellt sich so schnell daher erst mal nicht ein. Ein gewisses, wenn auch etwas anders geartetes *Fallout*-Gefühl stellt sich bei uns auf jeden Fall ein. Wie unser Endfazit schließlich ausfallen wird, lest ihr dann in der kommenden Ausgabe. Oder ihr schaut bei uns auf pcgames.de vorbei, wo der Tests bereits zu finden ist. ❑

Info: www.bethesda.net


Die postatomare Welt von West Virginia hat sehr viel zu bieten. Für ein zuversichtliches Selfie haben wir aber kurz Zeit gefunden.

DARKSIDERS 3

Erste Eindrücke, kein Test


Darksiders 3 zeigt sich hübsch, aber nicht überwältigend. Es gibt größere Macken, aber auch viel Gutes steckt im neuesten Teil von THQ Nordic.

Habt ihr das Heft durchgeblättert und keinen *Darksiders 3*-Test gefunden? Nun, das hat einen Grund. Im Moment spielen wir die PC-Version noch, die jedoch etwas zu spät für diese Ausgabe kam. Im nächsten Heft oder auf unserer Webseite findet ihr ab dem 26. November den ausführlichen Bericht. Aber ein paar Eindrücke wollen wir euch nicht vorenthalten: *Darksiders 3* lässt euch mit Fury spielen, der dritten Reiterin der Apokalypse. Wie nach der Preview schon befürchtet, steuert sich das Spiel teils recht unpräzise, was zu frustrierenden Toden führt. Auch ist die Auswahl von Heilfragmenten im Schnellwahlmenü nicht wirklich geglückt und die Speicherpunkte liegen sehr weit auseinander. Trotzdem macht *Darksiders 3,* je länger ihr es spielt, immer mehr Spaß. Bis jetzt ist es zwar nicht der erhoffte grandiose Nachfolger, das Spiel hat aber bestimmt noch einige Geheimnisse für uns parat. ❑

Info: www.pcgames.de

COMMAND & CONQUER REMASTER

Zwei Klassiker neu aufgelegt

Anlässlich des 25-jährigen Jubiläums der Echtzeitstrategiespielreihe *Command & Conquer* kündigte der Publisher Electronic Arts ein Remaster von zwei Klassikern an: *Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt* und *Command & Conquer: Alarmstufe Rot*. Beide Spiele sollen in Form einer Sammlung erscheinen, bei der die zusätzlichen Add-ons *Der Ausnahmezustand*, *Der Gegenangriff* und *Der Vergeltungsschlag* enthalten sind. Um den hohen Ansprüchen der Fan-Gemeinde gerecht zu werden, setzt Electronic Arts bei der Entwicklung auf die Unterstützung von Petroglyph Games, ein Studio, bei dem viele ehemalige Entwickler der ersten *C&C*-Spiele angestellt sind – die Original-Entwicklerschmiede Westwood Studios wurde 2003 geschlossen. Einen Termin für die Veröffentlichung der Remaster gibt es noch nicht. Da der Entwicklungsprozess noch ganz am Anfang steht, ist mit einem Release frühestens Ende 2019 zu rechnen. ❑

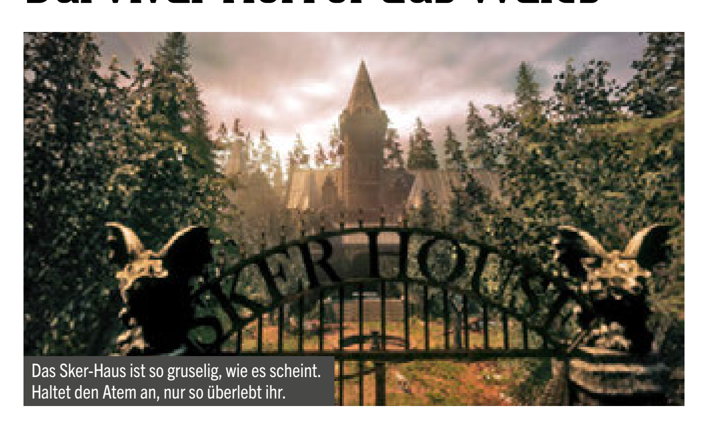
Info: https://www.ea.com/de-de/news



Um ein authentisches Spielgefühl bieten zu können, arbeiten *C&C*-Veteranen an den Remaster-Ausgaben.

MAID OF SKER

Survival-Horror aus Wales



Das Sker-Haus ist so gruselig, wie es scheint. Haltet den Atem an, nur so überlebt ihr.

Wales Interactive, die Macher von *Don't Knock Twice*, kündigen ihr neues Spiel *Maid of Sker* an. Der Survival-Horror-Titel basiert auf der Romanvorlage *The Maid of Sker* von R. D. Blackmore und der walisischen Ballade *Y Ferch o'r Sger* und ihr spielt den Musiker Thomas Evans, der sich auf dem Sker-Anwesen auf die Suche nach seiner verschwundenen Freundin macht. Die zentrale Spielmechanik ist das soundbasierte KI-System, denn die Gegner haben ein ausgesprochen gutes Gehör – ein bisschen wie im Horror-Streifen *A Quiet Place*. Ihr müsst euch also, während ihr erkundet und Umgebungsrätsel löst, fast lautlos verhalten, euch verstecken, teilweise sogar den Atem anhalten und komplett stillstehen, um den Feinden nicht in die Arme zu laufen. Ihr spielt in der Ego-Perspektive und je nach Entscheidungen soll es drei mögliche Storywege geben, die euch dann auch zu verschiedenen Enden führen. *Maid of Sker* soll im dritten Quartal 2019 für den PC in 4K-Auflösung und für die Konsolen mit verbessertem HDR-Erlebnis erscheinen. ❑

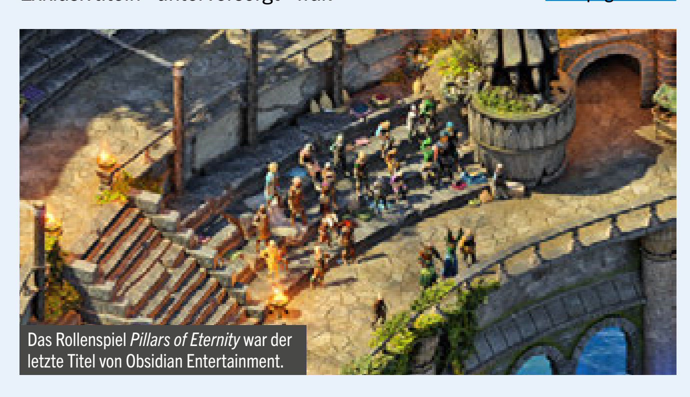
Info: www.walesinteractive.com

OBSIDIAN & INXILE

Microsoft auf Einkaufstour

Microsoft übernimmt Obsidian Entertainment (*Pillars of Eternity*). Das gaben die Redmonder im Rahmen der Hausmesse X018 in Mexiko bekannt. Neben Obsidian wird auch inXile (*The Bards Tale 4*) Teil von Microsoft: „Wir möchten unseren Fans einen stetigen Strom neuer exklusiver Spiele bieten. Aus diesem Grund wollen wir inXile Entertainment in die Microsoft-Studio-Familie integrieren." Dies ist ein wichtiger strategischer Schritt für Microsoft, da gerade der Bereich der Rollenspiele bei Exklusivtiteln unterversorgt war. Mit Obsidian und inXile kauft Microsoft zwei RPG-Studios, die für hochkarätige und auch klassische Rollenspiele bekannt sind. Microsoft erklärte überdies, dass beide Studios weiterhin eigenständig agieren werden. Wie sich dies allerdings genau auf die kommenden Spiele der Studios auswirkt, wird man noch sehen. Man kann wohl davon ausgehen, dass zukünftige Spiele von Obsidian und inXile zumindest zeitlich exklusiv für den PC und die Xbox One erscheinen werden. ❑

Info: www.pcgames.de


Das Rollenspiel *Pillars of Eternity* war der letzte Titel von Obsidian Entertainment.

ARTIFACT

Kartenspiel meets *Dota 2*

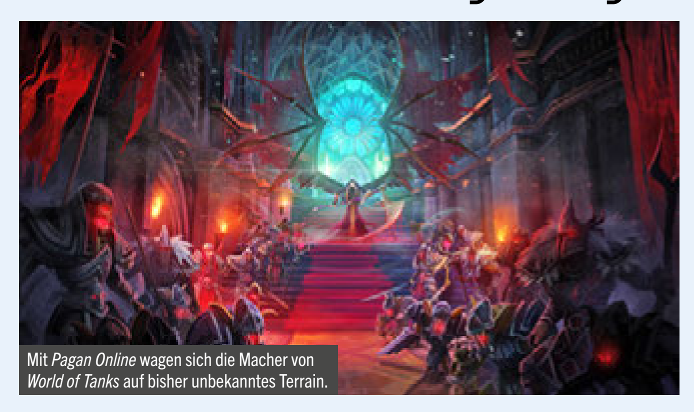

Artifact vermischt das Setting von *Dota 2* mit dem Spielspaß eines digitalen Kartenspiels.

Valve und die Kartenspiel-Legende Richard Garfield haben sich zusammengetan, um das digitale Kartenspiel *Artifact* zu entwickeln. Der Titel soll im Gegensatz zu ähnlichen Spielen wie *Hearthstone* oder *Gwent* nicht als Free2Play kommen, sondern ab dem 28. November über Steam zu kaufen sein. Der Titel vermischt Strategie, kompetitives Gameplay und das Setting von *Dota 2* miteinander. Jedes Deck hat mindestens 40 Karten in den Farben Rot, Grün, Blau und Schwarz. Unterschiedliche Spielmechaniken gehören zu den jeweiligen Farben und die Karten können nur mit einem gleichfarbigen Helden auf einer Lane verwendet werden und es gibt insgesamt drei verschiedene Lanes. In jeder steht ein Turm mit 40 Lebenspunkten, und wenn er fällt, wird er durch einen Ancient mit 80 Lebenspunkten ersetzt. Verliert ihr zwei Türme oder einen Ancient, ist das Spiel vorbei. Neben dem Spiel mit Freunden könnt ihr auch an von Valve gesponsorten Turnieren teilnehmen und je nach Level sogar unterschiedliche Preise abstauben. ❑

Info: www.playartifact.com

PAGAN ONLINE

Neues MMO von Wargaming

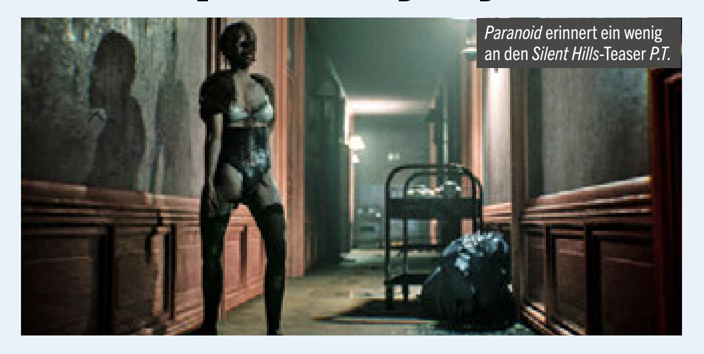

Mit *Pagan Online* wagen sich die Macher von *World of Tanks* auf bisher unbekanntes Terrain.

Denkt man an Wargaming, so schwirren einem direkt Bilder von Panzern, Schlachtkreuzern und Jagdflugzeugen durch den Kopf. Das neueste Werk des weißrussischen Studios schlägt nun allerdings eine ganz andere Richtung ein. Das könnte auch daran liegen, dass Mad Head Games die Entwicklung übernimmt und Wargaming nur als Publisher agiert. Das Ergebnis dieser Zusammenarbeit ist *Pagan Online*, ein Hack&Slash-Rollenspiel, inspiriert durch vorchristliche Mythologie. Heißt: Ihr schnetzelt euch als Auserwählter der Götter durch Horden von wild gewordenen Monstern. Ergänzt wird das Ganze durch MOBA-Elemente, um ein „sehr herausforderndes Spielerlebnis zu schaffen“, so die Macher. Interessenten können sich bereits jetzt für eine Trial-Phase anmelden, der Release ist dann fürs nächste Jahr geplant. Klingt so weit schon ganz vielversprechend. Nun bleibt abzuwarten, ob der Titel auch tatsächlich ein Heidenspaß wird. ❑

Info: www.wargaming.com

PARANOID

Neues Spiel der *Agony*-Macher


Paranoid erinnert ein wenig an den *Silent Hills*-Teaser *P.T.*

Obwohl es mit dem Survival-Horror-Spiel *Agony* nicht den größten Erfolg feierte, will Madmind Studios dem Genre treu bleiben. Sein nächstes Spiel soll *Paranoid* heißen, so sagt es die kürzlich eingerichtete Steam-Seite. Ihr schlüpft in Ego-Perspektive in die Rolle des 31-jährigen Patrick Calman, der auf mysteriöse Weise seine Familie verloren hat. *Paranoid* soll dramatisch, düster und brutal werden, denn nachdem Patrick nach 13 Jahren die vermeintliche Stimme seiner toten Schwester am Telefon hört, wagt er sich endlich aus seiner selbst gewählten Isolation, nur um sich seinen Ängsten zu stellen. Die Bilder und der Gameplay-Trailer erinnern stark an das sehr erfolgreiche *P.T.* Dem Genre treu bleibend, versucht Madmind einen anderen Ansatz in seinem Spieledesign. Ob das fruchtet, wird sich zeigen. Noch gibt es keinen Erscheinungstermin oder -zeitraum, doch aufgrund der Steam-Seite ist klar, dass das verstörende Spiel auf jeden Fall für den PC erscheinen wird. Grusel-Fans sollten sich also freuen. ❑

Info: www.store.steampowered.com

METRO: EXODUS SPARTAN COLLECTOR'S EDITION

Limitierte Edition

Ab sofort ist die limitierte Spartan Collector's Edition von *Metro: Exodus* vorbestellbar – mit und ohne Spiel erhältlich. Ohne das Game kostet euch die auf 4.000 Exemplare limitierte Sonderedition 150 Euro, allerdings kommen noch etwa 30 Euro Versandkosten obendrauf. In der Nachbildung eines Fasses steckt unter anderem eine etwa 26 Zentimeter hohe Artjom-Figur aus Kunstharz, zwei Spartaner-Orden-Aufnäher, eine Nachbildung des Dog-Tag des Helden sowie vier Sammelpostkarten mit Nachrichten von Artjoms Begleitern. Entscheidet ihr euch für die Collector's Edition mit Spiel, erhaltet ihr zusätzlich den Season Pass und ein Artbook in einer Metallverpackung. Für den PC kostet die Spartan Collector's Edition mit Spiel etwa 235 Euro. Auch hier kommen etwa 30 Euro Versandkosten dazu. *Metro: Exodus* erscheint am 22. Februar 2019 für PC, PS4 und Xbox One. ❑

Info: http://www.metrothegame.com/de/


Die Sammleredition ist auf eine Stückzahl von 4.000 limitiert..


NEUE WINTER EDITION!
HOL DIR DEINE WINTER EDITION UND VERPASS DEINEN GEGNERN FROSTBEULEN!
G9I 18V3
UVP 1099,- EUR
CPU Intel Core i7-8700 Coffee Lake 3,20Ghz
VGA Palit GeForce® GTX 1060 3GB GDDR5
RAM Crucial DDR4 8GB
SSD Crucial 120GB
HDD Seagate 1TB SATA III
HIGH QUALITY
geplant, gebaut, geprüft in Germany
AUFRÜSTSERVICE
ZUKUNFTSICHERE UPGRADES
Game Coupons
im Wert von mehreren 100€
G20A 18V1
UVP 2.199,- EUR
CPU AMD Ryzen 7 2700X
VGA Palit GeForce® RTX 2080 8GB GDDR6
RAM Crucial DDR4 16GB
SSD Crucial 250GB
HDD Seagate 1TB SATA III
RGB Color
AMD
intel
crucial
PALIT
SEAGATE

MOBILE-**GAMES-CHECK**

powered by honor



An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion-Apps.

OCEANHORN

Konkurrenz für Zelda

Zugegeben: Die meisten Spiele für Smartphones und Tablets sind von Grund auf eher für die schnelle Runde zwischendurch und unterwegs als für ausgiebige Sessions auf der heimischen Couch ausgelegt. Dennoch gibt es Mobiltitel, die in die zweite Kategorie fallen und dabei sogar eine richtig gute Figur machen. *Oceanhorn* ist das beste Beispiel dafür. Das unübersehbar von *Zelda* inspirierte Rollenspiel lässt euch eine große Welt voller unterschiedlicher Inseln erkunden, eine spannende Geschichte erleben, jede Menge Waffen und Fähigkeiten sammeln sowie gegen herausfordernde Boss-Gegner in den Kampf ziehen, um die Spielwelt von *Oceanhorn* vor bösen Mächten zu retten. Die Steuerung über den Touchscreen ist vergleichsweise gut umgesetzt, besser greift ihr aber zu einem Controller, um das volle Potenzial des Spiels auszuschöpfen. Übrigens ist derzeit schon ein zweiter Teil in Arbeit, der statt auf eine Draufsicht auf ein dreidimensionales Abenteuer setzt und auch von *Zelda* inspiriert ist.



INFOS

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: FDG Entertainment
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: 5,99 Euro

WERTUNG



POSTKNIGHT

Postalische Abenteuer

Das Leben eines Postboten besteht nur aus Päckchen, Stress und Pakete beim Nachbarn abgeben? Das mag vielleicht heutzutage der Fall sein, früher aber war der Postbote ein ehrbarer Ritterberuf und mehr von Kämpfen gegen allerlei merkwürdige Widersacher, Magie und mächtigen Waffen geprägt. Genau das tut ihr nämlich im Rollenspiel *Postknight*. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, verbessert ihr eure Spielfigur kontinuierlich in ihren Fähigkeiten, also beispielsweise Angriff, Verteidigung und Geschwindigkeit. Außerdem erwerbt ihr immer bessere Rüstung und freundet euch mit den Bewohnern der Dörfer und Städte an, die ihr auf eurem Abenteuerfeldzug durchstreift. Kämpfe finden in Echtzeit statt, bei denen ihr automatisch lauft, gezielt angreift und euch verteidigt.



INFOS

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Kurechii
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: Free2play

WERTUNG



ANIMATION THROWDOWN

Von Karten und Comics

Was haben *Family Guy*, *Bob's Burgers*, *Futurama*, *American Dad* und *King of the Hill* gemeinsam, außer dass sie allesamt spaßige Animationsserien für Erwachsene sind? Alle fünf sind Teil des Kartenspiel-Crossovers *Animation Throwdown*! Typisch für diese Art von Spiel sammelt ihr Dutzende verschiedene Karten mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Typen und Seltenheitswerten, stellt euch daraus ein eigenes Kartendeck zusammen und zieht in den virtuellen Sammelkarten-Kampf gegen wahlweise computergesteuerte Gegner oder im Multiplayer-Modus auch menschliche Widersacher. Für zusätzliche Unterhaltung sorgen animierte Zwischensequenzen im Stil der echten Animationsserien, die in Sachen Qualität den Fernsehserien in nichts nachstehen und auch Synchronisation mit den Original-Sprechern bieten. Spieltechnisch setzt *Animation Throwdown* neben dem reinen Sammeln der Karten auf die geschickte Kombination, die ihr erst nach und nach erlernen müsst.



INFOS

GENRE: Adventure
ENTWICKLER:Kongregate
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: Free2play

WERTUNG





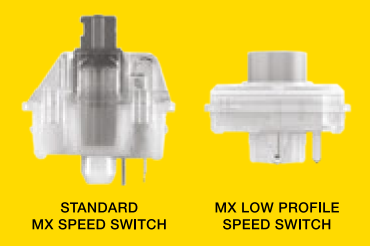
K70 RGB MK.2 LOW PROFILE

Mechanische Gaming-Tastatur



Die CORSAIR K70 RGB MK.2 LOW PROFILE RAPIDFIRE Gaming-Tastatur begeistert durch die neuen mechanischen CHERRY MX Speed Low Profile RGB-Tastenschalter, welche enormen Komfort dank flacher Bauweise, Tasten mit kurzem Auslöseweg und der Leistungsfähigkeit mechanischer Tastenschalter kombinieren. Das brandneue und schlanke Design ist nur 29 mm hoch, passt zu jeder modernen Desktop-Umgebung und bietet eine lebendige RGB-Hintergrundbeleuchtung jeder Taste.





STANDARD MX SPEED SWITCH

MX LOW PROFILE SPEED SWITCH









Erlebe atemberaubende Lichteffekte mit CORSAIR iCUE

KOMPATIBEL ZU WINDOWS® 7, 8.1 UND 10

MEHR ERFAHREN UNTER CORSAIR.COM/DE

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



KATAMARI DAMACY REROLL

„Wie Fred Durst sagte: Keep rollin' rollin' rollin' rollin' ... what?"

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Monkeycraft
Publisher: Bandai Namco
Termin: 7. Dezember 2018

Mal was anderes: Eine der schrägsten japanischen Serien feiert ihr PC-Debüt. Eure Aufgabe: Rollt allerlei Objekte (und Lebewesen!) mit einem klebrigen Ball, dem sogenannten Katamari, auf. Los geht's!

Der König des Kosmos hat seine Pflichten mal wieder schleifen lassen: Nach einer durchfeierten Nacht sind einige wichtige Planeten am Firmament verschwunden. Als Prinz fällt euch die Aufgabe in den Schoß, für Ersatz zu sorgen. Und wie? Vergesst alles, was ihr über Astrophysik wusstet (falls es da etwas zu vergessen gibt), Himmelskörper werden in der *Katamari*-Reihe durch das Aufrollen von allerlei Objekten geformt. Für manche Gestirne müsst ihr gewisse Vorgaben erfüllen, der Mars etwa sollte vor allem aus heißen Gegenständen bestehen. Am Anfang jedes Levels startet ihr winzig und an eurem Katamari bleiben nur Gegenstände kleben, die kleiner als der Durchmesser der Kugel sind. Strategisch bahnt ihr euch so den Weg durch knallbunte, fröhliche und mit allerlei Krempel vollgestopfte Levels, vom japanischen Süßigkeitenladen bis hin zur ganzen Erdkugel als Spielpatz. Untermalt wird das Vergnügen von japanischer Popmusik, die für gute Laune sorgt. Schade für Kenner der Serie: Bei *Reroll* handelt es sich um ein Remake des Originals, damals auf der PS2 erschienen, neue Inhalte gibt es also nicht. Für reine PC-Spieler ist das einzigartige Japano-Spektakel aber noch ganz frisch und unverbraucht. Ob die hakelige Kamera und manchmal störrische Steuerung im Remake behoben werden? Wer weiß, ich hoffe es natürlich, auf jeden Fall aber spreche ich hiermit eine Empfehlung für alle Spieler aus, die einen Blick über den Tellerrand wagen und ein unvergleichliches Spielgefühl mit viel schrägem Fernost-Flair erleben wollen.


Immer der Nase nach: Rollt auf, was eurem Katamari in die Quere kommt. Größere Kugeln bringen mehr Punkte!



JUST CAUSE 4

„Chaos pur, angereichert mit neuen Zerstörungsspielzeugen"

Genre: Action
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Square Enix
Termin: 4. Dezember 2018

Ein altes Sprichwort besagt: „Es macht so lange Spaß, mit dem Wingsuit durch einen Tornado zu fliegen, bis man irgendwann vom Hintern einer raketenbetriebenen Kuh am Kopf getroffen wird".

Nun gut, vielleicht gibt es dieses Sprichwort auch nicht. Inhaltlich ist ihm aber wohl vollkommen zuzustimmen! Zu einer solchen Situation kann es in *Just Cause 4* schneller kommen, als einem lieb ist. Die vierte Iteration des Chaos-Simulators bereichert den Wahnsinn der Vorgänger nämlich durch cool inszenierte Wetterphänomene, darunter eben auch einen Tornado. Die sind aber nicht nur beeindruckend zum Anschauen, sondern beeinflussen auch die Physik von Fallschirm, Wingsuit und Co. und ermöglichen uns ganz neue Varianten, unsere Umweld zu unseren Gunsten zu manipulieren. Ansonsten gibt es wieder die übliche Mischung aus Insel-Erkundung und Kämpfen gegen Horden von Feinden, in denen wir Letztere mit unserem Greifhaken zusammenbinden und sie ebenso grausamen und (für uns!) unterhaltsamen Situationen aussetzen können. Das bedeutet in der Praxis, dass wir Feinde, Gegenstände und mehr zusammenkrachen, sie mit Karacho davonsausen und – neu! – Ballons an ihnen befestigen und sie in die Höhe emporsteigen lassen können. Dank der Tatsache, dass wir diesmal gleich zehn anstatt wie bisher nur vier Objekte in der Welt miteinander verkuppeln können, ergeben sich mehr Möglichkeiten als jemals zuvor! Finde ich gut – und macht jede Menge Spaß. Ich weiß, dass ich vermutlich selten einmal zig Stunden am Stück in der *Just Cause 4*-Spielwelt Solis verbringen werde. Stattdessen werde ich es genießen, immer wieder mal das Spiel zu starten und für ein, zwei Stündchen dem Chaos zu frönen. Mehr brauche und will ich gar nicht!


In der Vorschau wundern wir uns bereits über dieses Pressebild, hier auch. Aber definitiv ein tolles Lama!

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Just Cause 4
Genre: Action
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Square Enix
Termin: 4. Dezember 2018

Tropico 6
Genre: Strategie
Entwickler: Limbic Entertainment
Publisher: Kalypso Media
Termin: 25. Januar 2019

The Occupation
Genre: Adventure
Entwickler: White Paper Games
Publisher: White Paper Games
Termin: 5. Februar 2019

Anthem
Genre: Action
Entwickler: Bioware
Publisher: Electronic Arts
Termin: 22. Februar 2019

Dirt Rally 2.0
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Codemasters
Termin: 26. Februar 2019

Insurgency: Sandstorm
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: New World Interactive
Publisher: Focus Home Interactive
Termin: 12. Dezember 2018

Resident Evil 2 Remake
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 25. Januar 2019

Crackdown 3
Genre: Action
Entwickler: Microsoft Game Studios
Publisher: Microsoft Game Studios
Termin: 15. Februar 2019

Metro: Exodus
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 4A Games
Publisher: Deep Silver
Termin: 22. Februar 2019

Anno 1800
Genre: Strategie
Entwickler: Blue Byte Studio
Publisher: Ubisoft
Termin: 26. Februar 2019



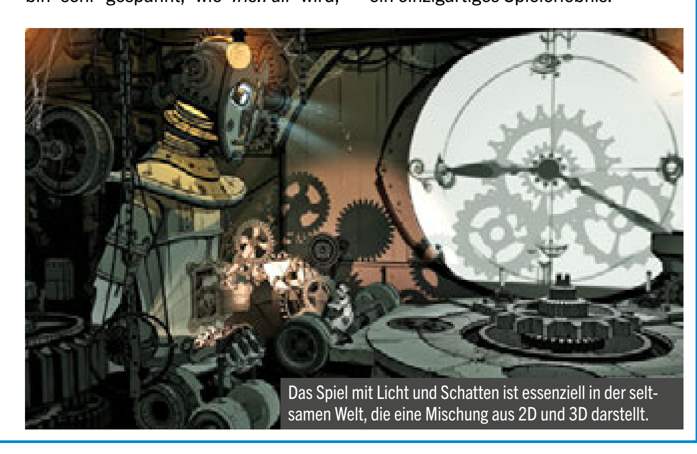
IRIS.FALL

„Eine Tour durch die Licht- und Schattenseiten des Lebens"

Genre: Adventure
Entwickler: Next Studio
Publisher: Next Studio
Termin: 7. Dezember 2018

Es wäre kein Paula-Kasten, wenn hier nicht irgendein süßes Indie-Spiel seinen Weg hineinfinden würde. Deshalb präsentiere ich euch einen Titel, den wohl die wenigsten auf dem Schirm haben!

Ich könnte euch jetzt was vom Pferd erzählen und über *Mutant Year Zero: Road to Eden* schwärmen. Aber ich freue mich tatsächlich eher auf einen kleinen Titel, der wohl in nachklingenden Wellen von *Fallout 76* und *Battlefield 5* untergeht: *Iris.Fall*. Optisch erinnert mich das Spiel an Titel wie *Far: Lone Sails*, *Inside* oder auch *Little Nightmares*. Das monochrome Design ist interessant und detailliert und einfach hübsch. Ihr spielt die kleine Iris, die aus einem Traum aufwacht und einer schwarzen Katze (böses Omen!) in ein heruntergekommenes Theater folgt. Macht man halt mal so, oder? Licht und Schatten spielen in diesem seltsamen Labyrinth eine große Rolle und manche Orte erinnern an wirre Kunstwerke von M. C. Escher. *Iris.Fall* ist fast durchgehend in Schwarz-Weiß gehalten, hat aber hier und da kleine Lichtmomente, die dann wiederum den Schatten produzieren. Das ist wichtig und essenziell für die Spielmechanik, weil ihr zwischen Licht und Schatten wechselt und so zwischen den beiden Realitäten und der 2D- und 3D-Erfahrung. Wie ihr vielleicht wisst, mag ich Adventures und auch gerne solche, die keine Kämpfe oder sogar wenig Gameplay an sich involvieren, und in diese Kategorie fällt auch *Iris.Fall*. Optisch finde ich den Titel sehr interessant und auch das Spiel mit Licht und Schatten ist zwar kein neues Konzept, aber etwas, das zur Story des Spiels passt. Ich bin sehr gespannt, wie *Iris.Fall* wird, und empfehle das auch denjenigen unter euch, die nicht unbedingt viel Wert auf High-End-Grafik legen, sondern auf ein einzigartiges Spielerlebnis.


Das Spiel mit Licht und Schatten ist essenziell in der seltsamen Welt, die eine Mischung aus 2D und 3D darstellt.



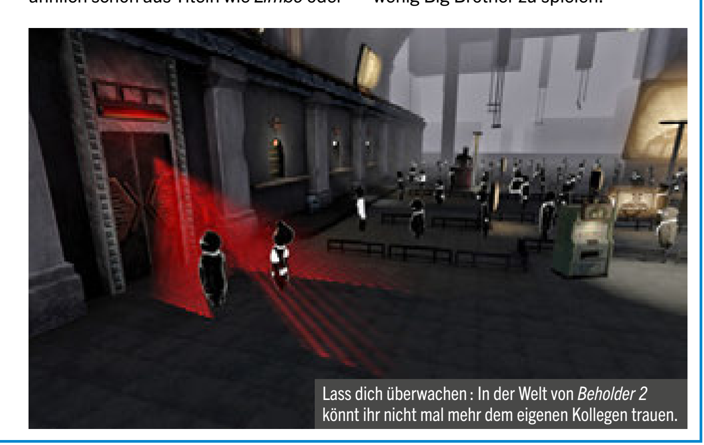
BEHOLDER 2

„Bist du ein Rädchen im System oder der Sand im Getriebe?"

Genre: Adventure
Entwickler: Warm Lamp Games
Publisher: Alawar Premium
Termin: 5. Dezember 2018

Was ist, wenn die düstere Vision von George Orwells Überwachungsstaat erschreckende Realität wird? Dieser Frage hat sich das russische Indie-Studio Warm Lamp Games erneut angenommen.

Herausgekommen ist *Beholder 2*, ein kleines Adventure, angesiedelt in einer dystopischen Zukunft, in der Privatsphäre ein Fremdwort ist. Wart ihr im Vorgänger allerdings ein Hausbesitzer, der für die Regierung seine Mieter ausspionierte, habt ihr es nun auf der Karriereleiter etwas nach oben geschafft. Ihr schlüpft in die Rolle von Evan Redgrave, der unlängst das große Los gezogen hat und ins Ministerium des totalitären Regimes berufen wurde. Hier sitzt ihr jetzt in einem mehrstöckigen Bau, erledigt Aufgaben und versucht, euch noch weiter nach oben zu arbeiten – bis hin zum Posten des Premierministers. Wie ihr das schafft, ist euch überlassen. Ihr könnt als fleißiges Arbeitsbienchen Beschwerden und Anträge bearbeiten oder euch gegen eure Mitarbeiter verschwören. Besonders interessant wird das Spiel durch seine moralische Komponente: Seid ihr einfach auch nur ein Rädchen im System und macht ihr empathielos euren Job, ohne Fragen zu stellen? Oder zerschlagt ihr das Ministerium von innen heraus und riskiert dabei euer Leben? Solche Fragen machen einen großen Reiz des Indie-Titels aus. Obendrauf kommt eine große 3D-Spielwelt, in der ihr euch frei bewegen und mit zahlreichen, toll geschriebenen NPCs interagieren könnt. Außerdem gibt es noch mehrere Enden, einen atmosphärischen Soundtrack und eine die drückende Stimmung untermalende Fast-Schwarz-Weiß-Grafik, die man so ähnlich schon aus Titeln wie *Limbo* oder *Inside* kennen und schätzen gelernt hat. Klingt für mich insgesamt überzeugend genug, um im Dezember auch mal ein wenig Big Brother zu spielen.


Lass dich überwachen: In der Welt von *Beholder 2* könnt ihr nicht mal mehr dem eigenen Kollegen trauen.

PC Games AWARD Ausgabe 12/2018 88

Die Szenarios der Einzelspielerkampagnen sind zwar erfrischend anders, das Gameplay ist aber fast identisch mit dem Vorgänger.

Battlefield 5

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 20. November 2018
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 16 Jahren

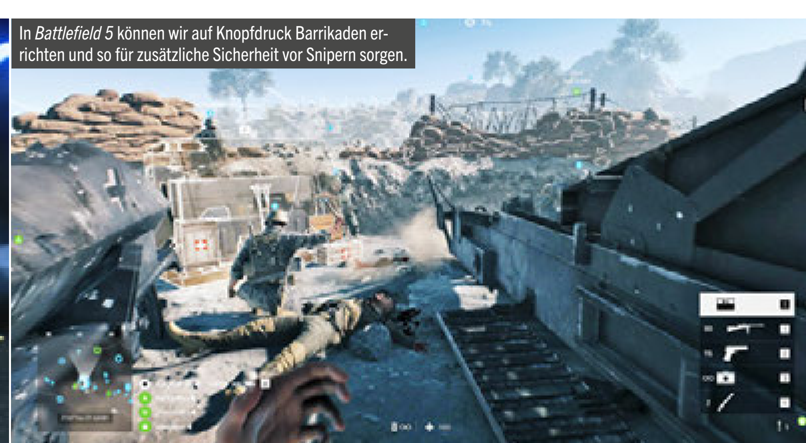
Wie das hässliche Entlein hat sich der neue Dice-Shooter mit seinem grellbunten Ankündigungsvideo unter Wert verkauft. Im Test zeigt er aber seine wahre Pracht. **Von:** Matti Sandqvist

Während *Battlefield 1* vor zwei Jahren regelrecht offene Türen bei den Online-Shooter-Fans eingerannt hat, musste *Battlefield 5* schon lange vor seinem Release mit einem ziemlich dicken Image-Problem herumkämpfen. Mit dem grellbunten Reveal-Trailer schien der schwedische Entwickler Dice auf das falsche Pferd gesetzt zu haben und erzeugte im Zuge der Ankündigung gar einen Shitstorm, der überaus emotional geführt wurde – und entsprechend in vielen Punkten jedweder Logik entbehrte. Da missfielen der potenziellen Zielgruppe etwa die Frauen, die als spielbare Charaktere auf die virtuellen Schlachtfelder geschickt werden sollten, und ebenso ließen die vorgeführten Szenen aufgrund ihrer Betonung von brachialer Action für viele die für die Reihe typische Realitätsnähe vermissen. Dass die Vorbehalte am Ende eher unbegründet waren, davon konnten wir uns bereits während der Alpha- und Beta-Phase von *Battlefield 5* überzeugen. Nach etlichen Spielstunden hatten wir – ganz im Gegenteil – eher die Sorge, dass der diesjährige Schlachtfeldsimulator am Ende zu wenige griffige Neuerungen beinhalten würde und so womöglich eher wie eine große, aber eben eher konservative WK-2-Erweiterung für *Battlefield 1* wirken könnte.

Wer nun schlussendlich Recht behält und wie gut *Battlefield 5* tatsächlich geworden ist, das konnten wir jetzt anhand der Testversion herausfinden. Mit der Review-Fassung hatten wir die Ehre, uns schon knapp zwei Wochen vor dem offiziellen Release auf die – unerwartet – vollen Server zu stürzen, und konnten so mehr als zur Genüge die vielen Multiplayer-Modi unter realistischen Bedingungen ausprobieren und natürlich auch alle zum Erscheinungstermin verfügbaren Singleplayer-Mini-Kampagnen durchspielen.

Allerdings wird im Falle von *Battlefield 5* der Begriff Games-as-a-Service großgeschrieben und so erwarten uns in den Wochen und Monaten nach dem Erscheinungstermin mit dem Tides-of-War-Feature noch viele (kostenlose) Zusatzinhalte wie etwa frische Mehrspielerkarten, ein Battle-Royale-Modus und gar noch eine Mini-Kampagne, in der wir den Zweiten Weltkrieg aus der Perspektive eines deutschen Soldaten erleben. Diesen Content der Zukunft wollen wir für unseren *Battlefield 5*-Test aber nicht berück-


Hervorragend: Die freischaltbaren Outfits der Soldaten fallen nicht wie vielleicht von manchen erwartet allzu bunt aus.


In *Battlefield 5* können wir auf Knopfdruck Barrikaden errichten und so für zusätzliche Sicherheit vor Snipern sorgen.

In einer der Kampagnen schlüpfen wir in die Haut eines Tirailleurs.

sichtigen und vergeben schon jetzt eine finale Wertung. Falls die Zusatzinhalte unsere Kritikpunkte aber stark abmildern, nehmen wir uns die Freiheit und werden gegebenenfalls die Wertung noch leicht abändern.

Interessant, aber viel zu kurz

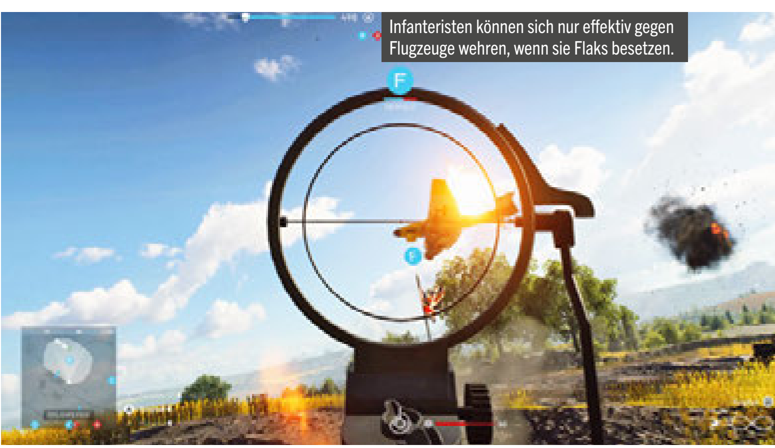
Das diesjährige *Call of Duty* hat etwas gewagt, was *Battlefield* sich noch nicht so recht traut: Der Activision-Shooter kam ohne eine Kampagne aus, lieferte dagegen aber im Vergleich zu seinen Vorgängern deutlich mehr Mehrspielerinhalte und vor allem mit dem Blackout-Modus die aktuell vielleicht besten Battle-Royale-Gefechte. *BF 5* kommt hingegen mit drei Mini-Kampagnen auf den Markt, die uns zu eher unbekannten Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs führen. Wir schlüpfen in die Rolle einer norwegischen Widerstandskämpferin, sind in Nordafrika als Ex-Krimineller für die britischen Kommandos unterwegs und erleben zudem die ungleiche Behandlung der Tirailleurs hautnah mit. Die drei aktuell spielbaren Kriegsgeschichten sprechen unserer Meinung nach wichtige Dinge an, sind aber allesamt aufgrund ihrer Kürze in puncto Story austauschbar. Gefühlt ist jede der Geschichten dann zu Ende, wenn man die beteiligten Personen ein wenig kennengelernt hat und in einem anderen Ego-Shooter die Handlung so richtig losgehen würde.

In Sachen Gameplay bietet der Singleplayer-Modus aber schon ein wenig Abwechslung, zudem prächtige Zwischensequenzen und ebenso relativ offene Levels, wobei wir auch hier sagen müssen, dass einem viele Spielszenen trotz der unbekannten Schauplätze recht bekannt vorkamen. Da müssen wir etwa des Öfteren Geschützstellungen der Deutschen ausschalten, bei einem Sturm auf Bunkeranlagen mitmischen oder schleichend eine feindliche Basis infiltrieren. Zudem glänzt die KI innerhalb der Kampagne nicht gerade und auch das Missionsdesign kann man eher als solide, aber nicht erfrischend neu bezeichnen. So kam uns der Einzelspieler-Part eher wie eine nette Dreingabe vor, jedoch nicht als ein gewichtiges Argument für Online-Entsager, *Battlefield 5* unbedingt kaufen zu müssen. Vielleicht wäre es für den nächsten Ableger der Reihe eine Überlegung wert, auf die Singleplayer-Missionen zu verzichten und dafür den Mehrspielermodus mit zusätzlichen Inhalten aufzustocken – doch dazu gleich mehr.

Richtig große Schlachten

Die *Battlefield*-Reihe hat sich ursprünglich als eine reine Online-Shooter-Serie verstanden und auch dem diesjährigen Ableger merkt man sofort an, dass hier wahrhafte Multiplayer-Experten am Werk sind. So waren wir einfach begeistert über das Design und Aussehen der einzelnen Maps, das Balancing ging schon ohne Day-1-Patch weitestgehend in Ordnung und schwerwiegende technische Probleme wie in *Battlefield 4* haben wir keine erlebt. Allerdings hat die unglaubliche Grafikpracht auf dem PC auch seinen Preis. Die Hardware-Anforderungen sind wieder


Die Visiere müssen wir in *BF 5* nicht mehr freischalten. Dafür stehen uns Skillbäume für die Waffen zur Verfügung, mit denen wir unser Arsenal etwa für den Nah- oder Fernkampf verbessern.


Infanteristen können sich nur effektiv gegen Flugzeuge wehren, wenn sie Flaks besetzen.

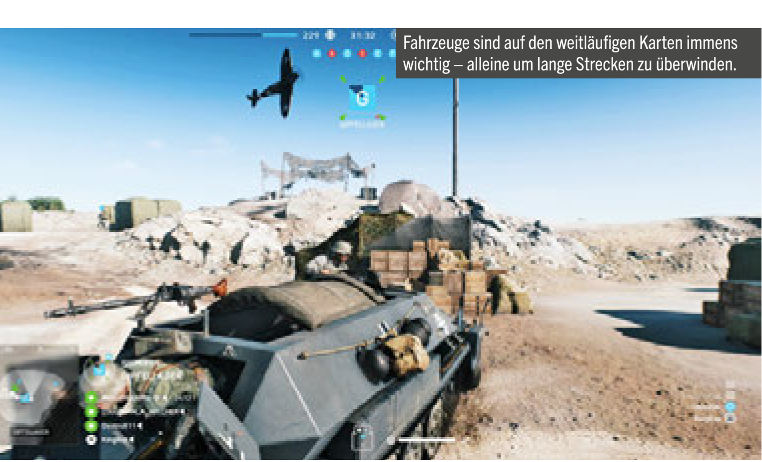
Das Reanimieren verwundeter Soldaten dauert in *BF 5* etwas länger als im Vorgänger. Dafür können nicht nur die Sanitäter Kameraden wiederbeleben.

enorm, mit einem Mittelklasse-Gaming-PC wird man die großartig inszenierten Weltkriegsschlachten nur mit einigen Einbußen erleben können. Für die volle Detailstufe mit der Raytracing-Technologie ist sogar eine Geforce-RTX-2080-Grafikkarte vonnöten, die gerne mehr als 800 Euro kostet. Doch auch ohne das Raytracing sieht *Battlefield 5* so gut aus, dass es für uns als die Grafikreferenz des Jahres durchgeht.

Wie seit den Anfängen sind wieder die altbekannten Conquest-Gefechte eine der Hauptattraktionen des Mehrspielermodus, aber auch die Operationen aus *BF 1* feiern eine Art Wiederkehr, nur in leicht überarbeiteter Form. Die neuen Grand Operations umfassen drei einzelne Schlachten, in denen ein Team bestimmte Stellungen verteidigen muss, während die andere Seite diese mit einer eingeschränkten Anzahl an Respawns zu übernehmen beziehungsweise zu zerstören versucht. Im Gegensatz zu den Operationen aus *BF 1* wechselt die Map aber nach jedem Abschnitt, die Dauer einer Phase beträgt dabei rund 15 Minuten. Wie beim Vorgänger sind die groß angelegten Operationen wieder – wohl ganz absichtlich – an eher unbekannten Schauplätzen des Krieges angesiedelt. Eine Szenerie führt uns zum Beispiel nach Norwegen, eine andere nach Holland und in einer Operation ist man sogar in Afrika unterwegs. Die Inszenierung ist dabei hochklassig, vor allem der Sprung mit einem Fallschirm auf das Schlachtfeld erzeugt eine unglaublich dichte Atmosphäre! Gemein haben die Operations aber auch, dass es mitunter recht chaotisch werden kann. Schuld daran sind meistens die wenigen Ziele, die man als Team angreifen beziehungsweise verteidigen muss. Oft konzentriert sich das gesamte Schlachtengeschehen auf eine oder zwei Stellen der eigentlich riesigen Karten und das führt logischerweise mit 64 beteiligten Spielern zu Sodom und Gomorrha. Ob man das hektische Gameplay dann auf Dauer mag, ist aber eher Geschmackssache – es soll ja Leute geben, die am liebsten die Métro-Map in *Battlefield 3* gespielt haben. Wirklich schade ist aber, dass es aktuell nur drei unterschiedliche Operations gibt und sie lediglich Schlachten nachzeichnen, an denen Deutsche und Briten beteiligt sind. Im Rahmen des Tides-of-War-Features soll es aber Nachschlag geben – womöglich feiert der *BF*-Klassiker Wake Island mit Japanern und US-Marines eine Rückkehr.

Klein, aber fein

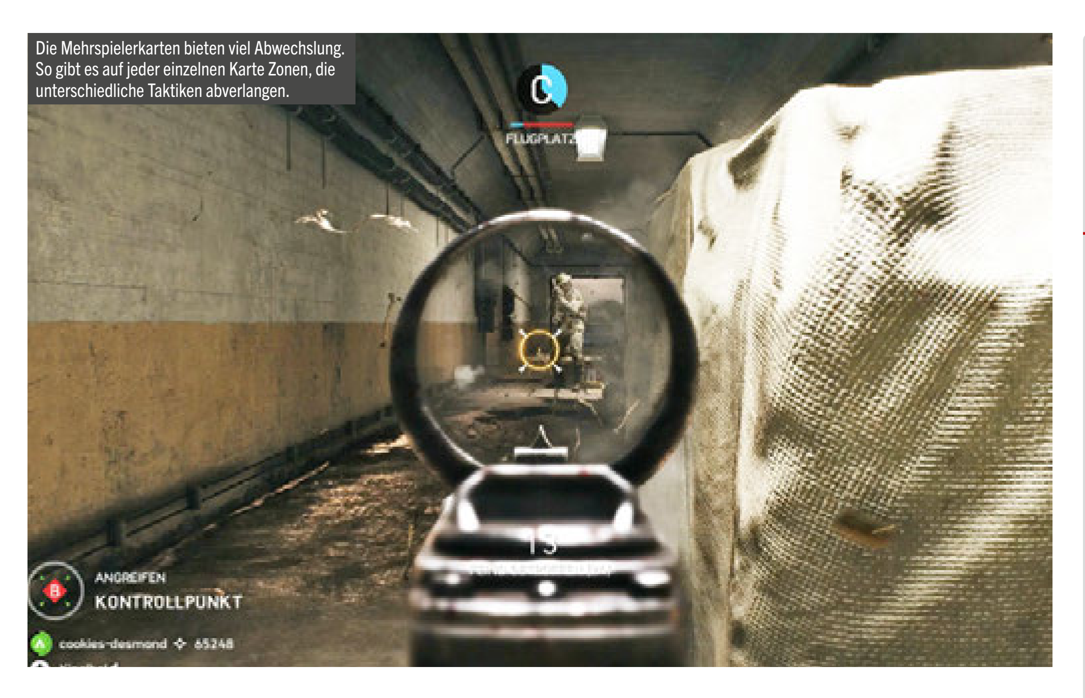
Am Ende müssen wir gestehen, dass wir den Großteil unserer Spielzeit wieder mit den Conquest-Gefechten verbracht haben, was zum Teil an der Hektik des Grand-Operations-Modus lag. Langeweile kommt hier aber auch für *Battlefield*-Veteranen nicht auf, denn die auf dem Papier eher feinen Neuerungen von *BF 5* haben relative große Auswirkungen auf das Gameplay und die Taktik. So können wir nun auf Tastendruck Sandsäcke und andere Barrikaden an den Eroberungspunkten aufbauen und uns so etwa vor den vielen



Fahrzeuge sind auf den weitläufigen Karten immens wichtig – alleine um lange Strecken zu überwinden.



Bei 64 Spielern kann es mitunter auch chaotisch werden, vor allem dann, wenn viele Soldaten auf einem Fleck gegeneinander kämpfen.



Die Mehrspielerkarten bieten viel Abwechslung. So gibt es auf jeder einzelnen Karte Zonen, die unterschiedliche Taktiken abverlangen.

lästigen Snipern schützen. Außerdem hat Dice das Teamplay noch mehr in den Vordergrund gerückt und schickt uns mit einer spärlichen Ausrüstung und einer eingeschränkten Auto-Heilungsfunktion auf die Schlachtfelder. Falls uns die Munition zur Neige geht, sollten wir einen Support-Soldaten in unserer Nähe haben, gegen dicke Wunden hilft hingegen ein Sanitäter. Für das Heilen sowie Aufmunitionieren unserer Kameraden bekommen wir fast schon mehr Erfahrungspunkte als für das Ausschalten von Feinden. So sind wir guter Dinge, dass Teamplay tatsächlich großgeschrieben wird. Uns hat es zudem gefallen, dass das Zerstörungs-Feature in *BF 5* stark eingesetzt wird. Nach einigen Spielminuten haben sich die Schlachtfelder meistens durch Granateinschläge so stark verändert, dass die meisten Gebäude nur noch aus wenigen Mauern bestehen.

Apropos Erfahrungspunkte: Auch hier hat sich bei *BF 5* etwas getan. Zwar stehen uns mit Sturmsoldat, Sanitäter, Aufklärer und Support wieder vier unterschiedliche Klassen zur Verfügung, aber ab einem bestimmten Level werden zudem noch Unterklassen freigeschaltet. So können wir als Sturmsoldat zum Beispiel statt einen Infanteriefokus zu haben, uns als Panzerknacker unter Beweis stellen und bekommen so leichte Boni, wenn wir feindliche Fahrzeuge ausschalten. Für das gesamte Arsenal stehen uns hingegen nicht mehr einzelne Visiere oder Läufe als Upgrades zur Verfügung, sondern (simple) Talentbäume, mit deren Hilfe wir unsere Waffen wahlweise etwa für den Nah- oder Fernkampf verbessern. Unsere größte Sorge, dass die Outfits, die wir ebenfalls gegen Credits freischalten, bunt und unpassend für den Zweiten Weltkrieg ausfallen würden, hat sich ebenfalls nicht bewahrheitet. Natürlich wird es den einen oder anderen Spieler geben, der sich über die weiblichen Charaktermodelle ärgert, aber dass das während einer turbulenten Mehrspielerpartie einem wirklich stark auffällt, wagen wir zu bezweifeln.

Bitte mehr Maps!

Insgesamt sind wir von den Mehrspielerschlachten begeistert. Einen Kritikpunkt haben wir allerdings nach rund 40 Stunden mit dem Multiplayer-Modus: Es gibt aktuell zu wenige Maps. Die vorhandenen Karten sind riesig und wirklich gut designt, jedoch reichen unserer Meinung nach acht Maps zum Start nicht aus, um auf Dauer zu unterhalten. Zwar soll es bereits wenige Wochen nach dem Release den ersten Nachschub geben, aber trotzdem hat die Konkurrenz seitens Activision gezeigt, dass man mit dem Verzicht auf eine Kampagne gleich mehr Content zum Release liefern kann. Das ist aber am Ende Meckern auf hohem Niveau, denn dank der Neuerungen hat *BF 5* im Test bewiesen, dass der neue Dice-Shooter das Zeug hat, der beste Ableger der Reihe zu werden, wenn die Anzahl der Modi und Maps noch ein wenig aufgestockt wird. ❑



MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

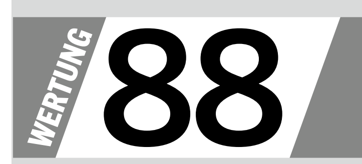


„Der beste Teil der Reihe – aber erst in Zukunft"

Dass Dice seit nunmehr fast 20 Jahren grandiose Online-Shooter entwickelt, ist kein Geheimnis. Jedoch kann man meines Erachtens nicht wirklich behaupten, dass die Schweden jemals eine herausragende Singleplayer-Kampagne entworfen hätten – auch wenn die *Bad Company*-Ableger im Einzelspielermodus durchaus ganz gut zu unterhalten wussten. Daher wäre es mir tatsächlich lieber gewesen, dass sich Dice noch mehr auf seine Stärke – sprich den Mehrspielermodus – konzentriert und uns so einige zusätzliche Multiplayer-Maps zum Start beschert hätte. Doch das ist auch fast der einzige Kritikpunkt, der mich wirklich an *Battlefield 5* gestört hat. Alles andere ist dagegen durch die Bank gelungen: Wieder einmal haben die Entwickler den grafisch schönsten Shooter abgeliefert, die Soundkulisse ist beeindruckend, die kleinen, aber feinen Neuerungen greifen unglaublich gut und auch das Balancing geht meines Erachtens in Ordnung. Für *Battlefield*-Veteranen gibt es folglich keinen echten Grund, auf den diesjährigen Ableger zu verzichten. Obendrein kommen Online-Neulinge auf ihre Kosten, auch wenn die Lernkurve am Anfang etwas steil ausfallen könnte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grafikreferenz 2019
- ➕ Grandioser Mehrspielermodus
- ➕ Riesige Auswahl an Waffen
- ➕ Klasse Soundkulisse
- ➕ Balancing geht schon zum Start weitestgehend in Ordnung
- ➖ Einzelspielerkampagne eher belanglos und sehr kurz
- ➖ Relativ hohe Systemanforderungen
- ➖ Noch zu wenige Mehrspielerkarten zum Start




Die Sanitäter können sich mit einem Rauchgranatwerfer vor Feinden schützen, wenn sie in einem Gefecht Kameraden heilen wollen.


Vorsicht: Auf dem Stand-MG eines Panzers ist man vor feindlichen Kugeln nicht sicher.

Battlefield 5
Technik-Infos & Tuning-Tipps

Battlefield 5 ist spielerisch gelungen, bei Optik und Technik steht Entwickler Dice mit flüssiger Direct-X-12-Performance und Raytracing gar an forderster Front. **Von:** Philipp Reuther

Auch wenn es den Anschein hat, dass sich Dice mit *Battlefield 5* optisch nicht allzu weit vom im ersten Weltkrieg spielenden Vorgänger entfernt hat, ist diese Annahme nur auf den ersten Blick haltbar. Denn auch wenn wieder die Frostbite-Engine zum Einsatz kommt und sich einige Assets wie Waffen, Animationen und Objekte in sehr ähnlicher Form im beiden *Battlefield*-Titeln finden lassen, ist der jüngste Teil der Shooter-Reihe spätestens auf den zweiten Blick dem Vorgänger grafisch entwachsen. Besonders bei den Partikeleffekten wird dieser Fortschritt sichtbar: Bereits in der ersten Mission des Prologs empfängt euch in Norwegen ein dichtes, dynamisches Schneetreiben, fein und vielfarbig von Lichtquellen in der Umgebung ausgeleuchtet. Im herbstlichen Wald der Provence sammeln sich unzählige vom Wind umhergetriebene bunte Blätter in den Vertiefungen, welche Reifen im Matsch hinterlassen haben. Dank des Physikmodells können diese Blätter von explodierenden Granaten aufgewirbelt werden – sehr schick, auch wenn das Laub nicht korrekt verschattet wird und kundige Augen die im Level platzierten Partikel-Emittoren erkennen können, die diese Blätter ähnlich einem Springbrunnen erzeugen.


Battlefield 5 sieht fabelhaft aus, setzt mit Ultra-Details aber auch entsprechend potente Hardware voraus.

Den Boden wiederum zieren feinste Texturen. Selbstverständlich sind diese mit einem physikbasierten Rendermodell ausgestattet, welches ausgesprochen glaubwürdig mit dem Beleuchtungsmodell interagiert. Die Pixeltapeten sind tendenziell nochmals etwas detaillierter als im Vorgänger, bei praktisch allen Bodentexturen kommt zudem Tessellation zum Einsatz. Mit dieser wird dynamisch Geometrie erzeugt, die feinste Details wie Geröll, Wurzeln oder Risse mit tatsächlichen Polygonen herausarbeitet. Texturen wie Mauerwerk oder rauer Putz einer Wand erhalten mittels Parallax-Maps einen dreidimensionalen Eindruck. Zwar nutzt DICE Tessellation und physikbasierte Materialien schon seit geraumer Zeit, doch ist der Detailgrad in *Battlefield 5* nochmals deutlich angestiegen. Die verfeinerte Partikeldarstellung, die erstmals in ähnlicher Form in *Star Wars: Battlefront 2* zum Einsatz kam, die verbesserte Zerstörungsphysik sowie ausgebaute Post-Processing-Effekte sowie (deaktivierbare) „Cineasten-Filter“ wie Filmkörnung und Chroma-Abweichung runden die feine Grafik von *Battlefield 5* ab und machen es zum aktuell schönsten Shooter.

Die verfeinerte Grafik kommt allerdings auch mit etwas gestiegenen Hardware-Anforderungen daher. Zwar benötigt ihr nicht zwingend eine teure Oberklasse-Grafikkarte, um flüssig spielen zu können, eine potente Mittelklasse-GPU, wie eine GTX 1060 oder RX 580, sollte es für flüssige Bildraten in Full HD allerdings schon sein. Für höhere Auflösungen müssen dann entweder größere Abstriche bei den Detaileinstellungen gemacht werden oder für WQHD mindestens eine Grafikkarte wie eine GTX 1070 oder Vega 56 verbaut sein. Volle Details bei Ultra-HD-Auflösung machen gar einer RTX 2080 Ti zu schaffen. Generell sind solche Anforderungen an die Grafik-Hardware aber im erwarteten Rahmen, die Performance im

UNSER TEST-SYSTEM: CAPTIVA G21I 18V1



Wie schon seine Vorgänger stellt auch *Battlefield 5* höchste Ansprüche an euren Rechner, vor allem, wenn ihr das Geschehen in vollen Details und durchgängigen 60 Fps genießen wollt. Mit dem Captiva G21I 18V1 steht einem flüssigen Spielvergnügen allerdings nichts mehr im Weg, denn selbst wenn ihr alles auf Ultra schaltet, läuft Full-HD absolut flüssig. Dank der verbauten neuen Geforce RTX 2080 ist das System sogar schon Raytracing-fähig. Die neue Technik kann allerdings noch einiges an Optimierung vertragen, so dass auch mit einem High-End-Rechner wie dem Captiva G21i nicht alles flüssig läuft, wenn ihr das Raytracing auf Maximum dreht. Alles Weitere lest ihr natürlich auf dieser Doppelseite in den allgemeinen Tuning-Tipps.

PROZESSOR:
Intel Core i7-8700K Coffee Lake 3,70Ghz

MAINBOARD:
MSI Z370-A Pro

GRAFIKKARTE:
Palit GeForce® RTX 2080 8 GB GDDR6

ARBEITSSPEICHER:
16 GB DDR4 Crucial

FESTPLATTE:
1TB SATA III Seagate Barracuda

SSD:
SSD 250 GB Crucial

NETZTEIL:
Thermaltake SMART RGB 500W 80+

BETRIEBSSYSTEM:
Windows 10 Home 64-bit


Die extrem schicken Spiegelungen via Nvidias RTX kosten viel Leistung und setzen Direct X 12 voraus.

Verhältnis zur Grafik ist durchaus als „sehr gut“ zu bezeichnen.

Hohe Prozessoranforderungen

Allerdings ist die Grafikkarte nicht allein, wenn es um gestiegene Hardware-Anforderungen geht. Insbesondere im Multiplayer-Modus liegt die CPU-Last ausgesprochen hoch. Dabei greift Dice auf einen Trick zurück, um den Prozessor zu entlasten: Mit der Option „Future Frame Rendering“ wird ein Puffer von drei Bildern genutzt, welche von der Grafikkarte vorberechnet und vorgehalten werden, um der CPU somit etwas mehr Luft zum Atmen zu verschaffen. Diese Option lässt im Normalfall die Bildraten kräftig ansteigen, kommt im Gegenzug allerdings mit einer Latenz daher – die Berechnungszeit jener Bilder, die vorbehalten werden. Dies kann sich für sensible Spieler sehr unangenehm anfühlen, falls euch die Maussteuerung also träge vorkommt, deaktiviert „Future Frame Rendering“ im erweiterten Grafikmenü. In diesem Fall müsst ihr aber damit rechnen, dass eure Bildraten kräftig abfallen werden und die CPU selbst noch in hohen Auflösungen die Bildraten limitieren wird.

Dagegen lässt sich allerdings etwas unternehmen, denn mit dem am 14. November erschienenen Day-1-Patch hat Dice endlich die Leistung unter dem Direct-X-12-Renderpfad maßgeblich verbessert. Dieser erlaubt es dem Prozessor auch ohne „Future Frame Rendering“ hohe Bildraten zu erreichen. Zwar fallen die erreichten Fps-Werte etwas niedriger als jene aus, die unter Direct X 11 und mit „Future Frame Rendering“ erzielt werden, doch stört unter Direct X 12 nicht die zusätzliche Latenz, welche die Eingabe an der Maus teigig werden lässt. Wenn eure CPU die nötige Leistung hat, würden wir daher empfehlen, Direct X 12 zu nutzen, da dies mit einem besseren, direkteren Spielgefühl einhergeht. Trotz dem Kniff mit den gepufferten und vorbehaltenen Bildern unter Direct X 11 und der wesentlich effizienteren Prozessor-Auslastung unter Direct X 12 ist für *Battlefield 5* dennoch eine starke CPU gefragt. Wenn ihr hohe und durchgehend flüssige Bildraten anstrebt, sollte es mindestens ein potenter Vierkerner samt Hyperthreading sein, besser gar ein moderner Sechs- oder Achtkerner.

Der erste Raytracing-Titel

Die Direct-X-12-Schnittstelle ist nicht nur empfehlenswert, um die beste Performance aus *Battlefield 5* zu kitzeln, sie ist auch nötig, um die bestmögliche Grafik zu erzielen. *Battlefield 5* ist der erste Titel, welcher Nvidias Hybrid-Raytracing nutzt. Die via Microsofts Direct-X-Raytracing (DXR) mittels Direct X 12 umgesetzte Technik sorgt in dem Frostbite-Shooter für feinste Echtzeitspiegelungen, welche dank akkurater Berechnungen der virtuellen Lichtstrahlen der Realität so nahe kommen wie niemals zuvor. Für die Umsetzung der Raytracing-Spiegelungen kommen die auf Nvidias RTX-Grafikkarten verbauten RT-Cores zum Einsatz, theoretisch könnte DXR aber von allen DX12-fähigen Grafikkarten dargestellt werden.

Allerdings ist Raytracing extrem anspruchsvoll. Selbst die für die Technik ausgelegt RTX-Grafikkarten straucheln bei hohen Detailstufen. Eine RTX 2070 ist Pflicht, um in Full HD mit niedrigen Raytracing-Spiegelungen halbwegs flüssige Bildraten zu erhalten, 60 Fps bei Ultra-Spiegelungen sind gar mit einer RTX 2080 Ti nicht durchgängig zu halten. Doch der erste Schritt zum Fortschritt ist damit gemacht. Nun muss nur noch die Hardware flächendeckend aufschießen, einige Zeit wird das aber noch dauern. ❑

GRAFIKKARTEN-BENCHMARKS

RAYTRACING



Hitman 2

Genre: Action
Entwickler: iO Interactive
Publisher: Warner Bros.
Erscheinungsdatum: 13. November 2018
Preis: ca. € 60
USK: ab 18 Jahren

Mit *Hitman 2* setzt iO Interactive nahtlos an das letzte Abenteuer von Agent 47 an. Was der geheimnisvolle Auftragskiller wohl dazugelernt hat?

Von: Sara Petzold & Sascha Lohmüller

in einsames Haus am Strand, das Rauschen der Wellen, eine sanfte Brise. Klingt wie der perfekte Ort für einen entspannten Urlaub – wenn wir uns nicht gerade als Agent 47 im Schutz der Nacht mit einem Schlauchboot den sandigen Dünen genähert hätten. Unsere Mission ist klar: Wir sollen den Schattenklienten finden und das Haus, das wir in einigen hundert Metern Entfernung ausmachen, ist unser erstes Ziel.

Wir befinden uns in der Tutorial-Mission von *Hitman 2*, der neuen Inkarnation der Stealth-Serie, in der wir in die Rolle des mysteriösen Killers Agent 47 schlüpfen. Bereits bei unserem ersten Auftrag wird deutlich: In Sachen Atmosphäre haben sich die Entwickler von iO Interactive ordentlich ins Zeug gelegt: Das Geräusch der tosenden Wellen, die sich im Wind wiegenden Grashalme und der düstere Nachthimmel erschaffen eine Kulisse, die uns sofort in das Geschehen eintauchen lässt. Wenn dann noch unsere nassen Fußspuren im Sand zurückbleiben und wir uns vorsichtig den Weg zu dem Haus in den Dünen bahnen, macht sich schnell ein Gefühl der Anspannung und Begeisterung breit.

Bei genauerem Hinsehen offenbart die Kulisse von *Hitman 2* allerdings auch einige Risse: Die Grashalme bewegen sich erratisch im Wind und reagieren nicht auf die Bewegungen von Agent 47, ebenso bemerken wir bald vereinzelte unsaubere Texturen. Diese kleinen Makel sollen sich später als frühe Vorboten derjenigen kleinen und größeren Mängel erweisen, die *Hitman 2* eine Topwertung verhageln.

Wie nach Hause kommen

Wer schon einmal einen *Hitman*-Titel gespielt hat, weiß was ihn erwartet. Insbesondere Kenner des Vorgängers von 2016 finden sich schnell zurecht. Für alle anderen bietet die Tutorial-Mission einen sanften Einstieg, der Serien-Fans gleichzeitig aber auch nicht unterfordert: Mit dem Haus am Strand steht uns bei unserem ersten Auftrag ein begrenztes Areal zur Verfügung, das wir infiltrieren müssen.

Anschließend sammeln wir Informationen und töten unser erstes Ziel, bevor wir möglichst unbemerkt entkommen. Dabei verzichten die Entwickler auf patronisierende Zwangsmaßnahmen und lassen uns von Anfang an alles tun und lassen was wir wollen – lediglich garniert mit unaufdringlichen Anzeigen zur Steuerung und grundlegenden Spielmechaniken.

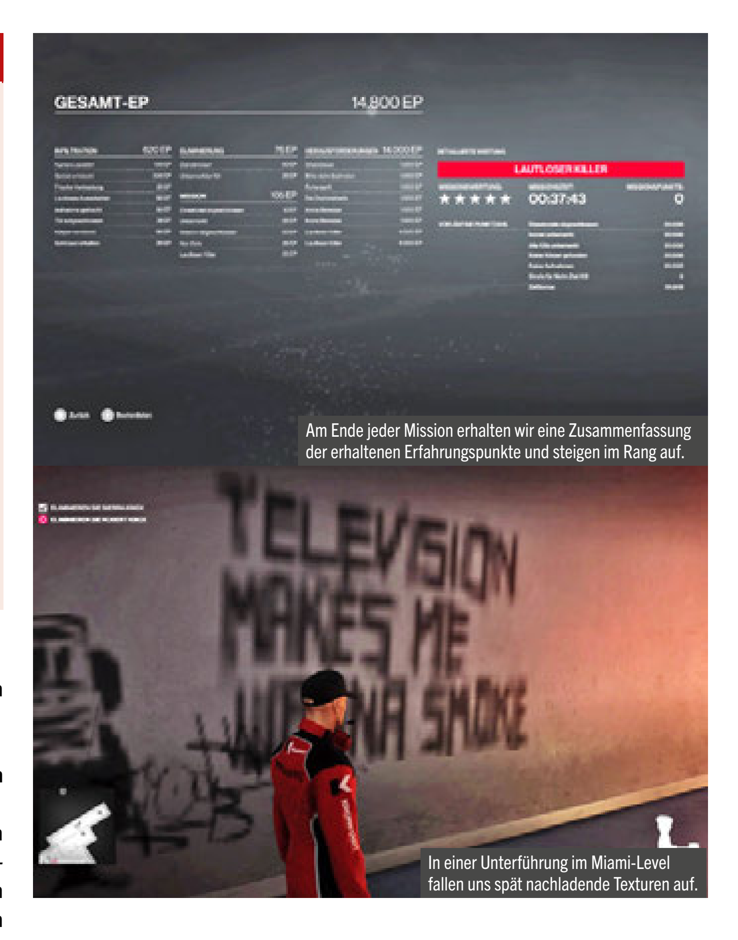
Unsere Vorgesetzte Diana befindet sich mit uns in ständigem Kontakt und erklärt uns während des Tutorials genau, was wir tun müssen. Auf diese Weise wirkt die Einführungsphase des Spiels nicht aufgesetzt und fügt sich stattdessen nahtlos in die Hauptstory des Spiels ein.

GHOST MODE: AGENT 47 IM MULTIPLAYER

Mit dem sogenannten Ghost Mode bekommt die *Hitman*-Serie in *Hitman 2* erstmals einen Multiplayer-Modus spendiert – und der ist etwas eigenwillig.

Ghost Mode – so heißt der Multiplayer Modus von *Hitman 2*, in dem wir aber nicht etwa andere Spieler erledigen, sondern parallel mit unseren Kontrahenten um die Wette morden. Denn im Ghost Mode, in dem wir übrigens 1on1 spielen, können wir unseren Gegner zwar sehen, aber nicht mit ihm interagieren. Stattdessen befinden wir uns in jeweils eigenen Instanzen desselben Levels, die sich nur bei bestimmten Gegenständen sowie dem Missionsziel überschneiden.

Letzteres müssen wir schneller als unser Gegner erledigen, ohne entdeckt zu werden. Gelingt uns das, erhalten wir einen Punkt. Wer als erster fünf Punkte gesammelt hat, gewinnt. Töten wir Unbeteiligte, wird uns ein Punkt abgezogen. Sterben wir, belebt uns das Spiel an einem sicheren Ort wieder – unsere Verkleidung ist allerdings kompromittiert. Dadurch entsteht ein rasanter Wettlauf mit unserem Gegner, der zuweilen ganz schön in Stress ausarten kann.
Zum Release von *Hitman 2* befindet sich der Ghost Mode zunächst noch in der Beta. Wir haben deshalb vorerst auf einen umfassenden Test des Mehrspielers verzichtet. Unsere abschließende Wertung bezieht sich daher nur auf den Singleplayer von *Hitman 2*.



Am Ende jeder Mission erhalten wir eine Zusammenfassung der erhaltenen Erfahrungspunkte und steigen im Rang auf.

In einer Unterführung im Miami-Level fallen uns spät nachladende Texturen auf.

Gameplay ist wichtiger als Story
Apropos Hauptstory: Die Geschichte von *Hitman 2* hält keine großen Überraschungen bereit. Sie setzt die Story des Vorgängerspiels fort, entbehrt allerdings größerer Highlights. Wir bekommen größtenteils Standardkost serviert: Als Agent 47 begeben wir uns auf die Spur des Schattenklienten, um unser Gedächtnis wiederzuerlangen und – wie immer – jede Menge böser Menschen den Garaus zu machen.

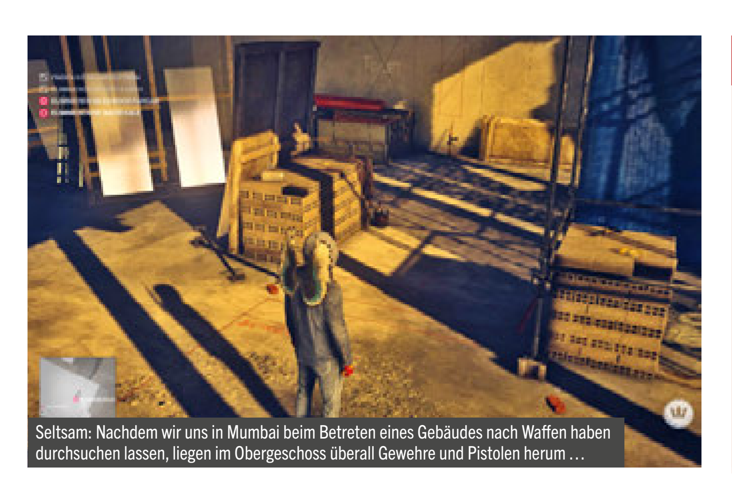
Wer hier auf eine spannende und gut erzählte Handlung hofft, ist fehl am Platz. Dass die Entwickler mehr Wert auf Gameplay als auf die Geschichte von *Hitman 2* gelegt haben, merkt man auch ihrer grafischen Umsetzung an: Teilweise gibt es Zwischensequenzen in Spielegrafik, die allerdings vor allem durch steife Animationen und mäßige Lippensynchronisation auffallen. Nach jeder Mission gibt es dann noch ein separates Story-Video, dass allerdings nur aus Standbildern im Renderformat besteht. Die sind zwar durchaus atmosphärisch und schön anzusehen, können aber mit bewegten Szenen doch nicht ganz mithalten.

Grafik und Sound: Mit Agent 47 in der Trabantenstadt
Ein ähnlicher Eindruck stellt sich ein, wenn wir die Grafik von *Hitman 2* insgesamt einer näheren Betrachtung unterziehen. Denn der positive Eindruck, den wir im Rahmen der Tutorial-Mission zunächst erhalten haben, bleibt nicht das ganze Spiel über bestehen. Die bereits angesprochenenen starren Gesichtsanimationen der Charaktere können wir noch verschmerzen. Allerdings wird an anderen Stellen schnell deutlich, wie sehr die Entwickler versuchen, mit viel Blendwerk eklatante Schwächen der Spielegrafik zu übertünchen.

Ein paar Beispiele gefällig? Als wir im Level Miami durch eine Unterführung laufen, fallen uns mehrere Graffiti an den Wänden auf. Das Problem dabei: Die Texturen erscheinen zunächst extrem unscharf und sind erst nach mehreren Sekunden vollständig geladen. In Kolumbien hinterlässt Agent 47 dann – im Gegensatz zur Tutorial-Mission – keine Fußspuren mehr auf den schlammigen Wegen. Die sind stattdessen mit statischen Texturen versehen. Schließlich haben es die Entwickler ebenfalls versäumt, einen Kritikpunkt des Vorgängers auszumerzen: Insbesondere in denjenigen Levels, wo uns besonders große Menschenmassen begegnen, fallen uns zahlreiche Klone auf. Zivilisten und Passanten existieren nur in wenigen unterschiedlichen Varianten, unsere Gegner sehen des Öfteren aus wie eineiige Zwillinge. Lediglich diejenigen Figuren, die im Rahmen der diversen Mission Stories auftreten, besitzen individuell gestaltete Charakteristika.

Ganz ähnlich sieht es in *Hitman 2* mit dem Sound aus: Wie schon im Vorgänger ist die Synchronisation der Hauptfiguren sehr gut gelunden – insbesondere David Bateson macht wie gewohnt einen herausragenden Job. Aus diesem Grund hat Warner Bros. vermutlich auch auf eine deutsche Sprachausgabe verzichtet, wir bekommen lediglich englische Sprache mit wahlweise deutschen Untertiteln auf die Ohren. Auch die Nebencharaktere, denen wir in den Mission Stories begegnen, wirken glaubhaft gesprochen.

Neben der Synchronisation haben uns auch die Soundeffekte gefallen: Das Rauschen der Wellen im Tutorial klingt ebenso lebensecht wie der Lärm auf den Straßen Mumbais. Allerdings zeigt sich hier bei näherem Hinhören


Seltsam: Nachdem wir uns in Mumbai beim Betreten eines Gebäudes nach Waffen haben durchsuchen lassen, liegen im Obergeschoss überall Gewehre und Pistolen herum …

ONLINE VS. OFFLINE UND DIE DSGVO

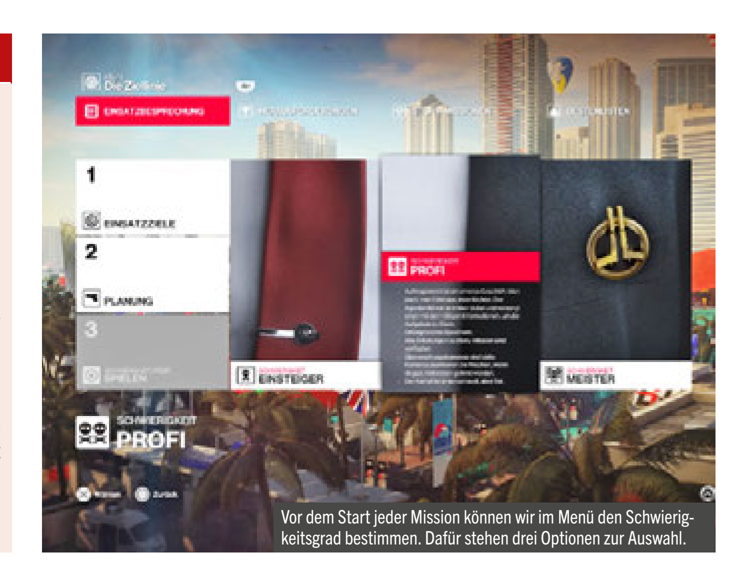
Ihr könnt *Hitman 2* sowohl online als auch offline spielen – beide Spielstände sind aber nicht miteinander kompatibel.

Wie bereits 2016 könnt ihr *Hitman 2* sowohl online als auch offline spielen. Allerdings warnt euch das Spiel beim Start mit der Meldung vor dem Offline-Modus, dass ihr beide Spielstände nicht miteinander kombinieren könnt. Wollt ihr also einen einheitlichen Spielstand nutzen, müsst ihr entweder dauerhaft online oder dauerhaft offline spielen. Wir empfehlen euch aber grundsätzlich ersteres, denn im Offline-Modus sind bestimmte Funktionen nicht verfügbar, etwa die Elusive Targets sowie andere Live-Inhalte oder der Multiplayer Ghost Mode. Auch der Koop-Modus ist ausschließlich online verfügbar. Highscore-Listen bleiben euch ebenfalls verborgen. Darüber hinaus fordert euch das Spiel beim ersten Start dazu auf, die Datenschutzbedingungen zu akzeptieren – die DSGVO lässt grüßen. Akzeptiert ihr die Bedingungen nicht, könnt ihr *Hitman 2* auch nicht starten. Aber das kennt man ja bereits von diversen reinen Online-Titeln.

WORLD OF ASSASSINATION

Mit der World of Assassination will iO Interactive ein sich ständig weiterentwickelndes *Hitman*-Universum erschaffen.

Für diejenigen Spieler, die *Hitman* (2016) bislang versäumt haben, bietet iO Interactive mit der World of Assassination ein ganz besonderes Zusatzfeature: *Hitman 2* beinhaltet nämlich nicht nur die Kampagne des neuen Spiels, sondern auch alle Missionen und Inhalte des Vorgängers in einer speziellen Remaster-Version namens *Legacy Pack*. Im Einzelnen haben die Entwickler alle Neuerungen an Gameplay und HUD aus *Hitman 2* in den Vorgänger übertragen und zugleich das neue Progessions- sowie Schwierigkeitssystem implementiert.
Darüber hinaus könnt ihr Gegenstände, die ihr in den *Hitman 2*-Missionen freigeschaltet habt, auch in den Gebieten des direkten Vorgängers nutzen und umgekehrt. Wer *Hitman* besitzt, bekommt zudem alle Inhalte des *Legacy Packs* gratis. Dadurch wollen die Entwickler den Grundstein für ein sich über Jahre hinweg weiterentwickelndes *Hitman*-Universum schaffen, das als die World of Assassination stetig und regemäßig neue Live-Inhalte und Spielmodi erhält. Na, da sind wir mal gespannt.



Vor dem Start jeder Mission können wir im Menü den Schwierigkeitsgrad bestimmen. Dafür stehen drei Optionen zur Auswahl.

ein ähnliches Problem wie bei der Grafik des Spiels: Vieles ist einfach eine gut gemachte Fassade. Das ist uns insbesondere in Miami aufgefallen: Hier schallt die Stimme des Ansagers auf der Rennbahn durch Teile des Außenlevels – allerdings hat der Kommentator nur wenige Sätze parat, die sich nach kurzer Zeit wiederholen. Hier wäre definitv mehr drin gewesen.

Auch schade: Haben wir in einem Level ein Ziel ausgeschaltet, reagieren dessen Untergebene zwar auf einen Leichenfund, ansonsten ändert sich aber nichts. Nachdem wir in Miami beispielsweise das weibliche Ziel einen Unfall mit ihrem Rennwagen haben erleiden lassen, bleibt das Publikum inklusive der Presseleute auf der Tribüne genauso ausgelassen wie bisher. Auch auf den überall im Level platzierten Fernsehbildschirmen findet sich keinerlei Reaktion auf das von uns in Gang gesetzte Geschehen. Auch das ist ein weiteres Beispiel für eine verpasste Gelegenheit.

Gelegenheiten heißen jetzt Mission Stories

Die sogenannten Mission Stories sind eine wesentliche Neuerung von *Hitman 2* und ersetzen die Gelegenheiten aus dem Vorgänger. In jeder Mission gibt es davon mindestens eine pro Ziel, meistens sogar mehrere. Um die Stories zu aktivieren, können wir uns selbst im jeweiligen Level auf die Suche danach machen oder uns über das Spielmenü den jeweiligen Startpunkt ganz bequem im HUD anzeigen lassen.

Haben wir den Startpunkt einer Story ausgemacht, läuft eine Skript-Sequenz ab, bei der wir ein Gespräch belauschen. Daraus ergibt sich dann eine individuelle Möglichkeit, ein bestimmtes Ziel auszuschalten. In Miami etwa sollen wir eine Frau töten, die an einem Autorennen teilnimmt. Eine der Stories gibt uns die Möglichkeit, in die Rolle eines Mechanikers zu schlüpfen und ihr Auto so zu manipulieren, dass die Frau einen tragischen Unfall erleidet.

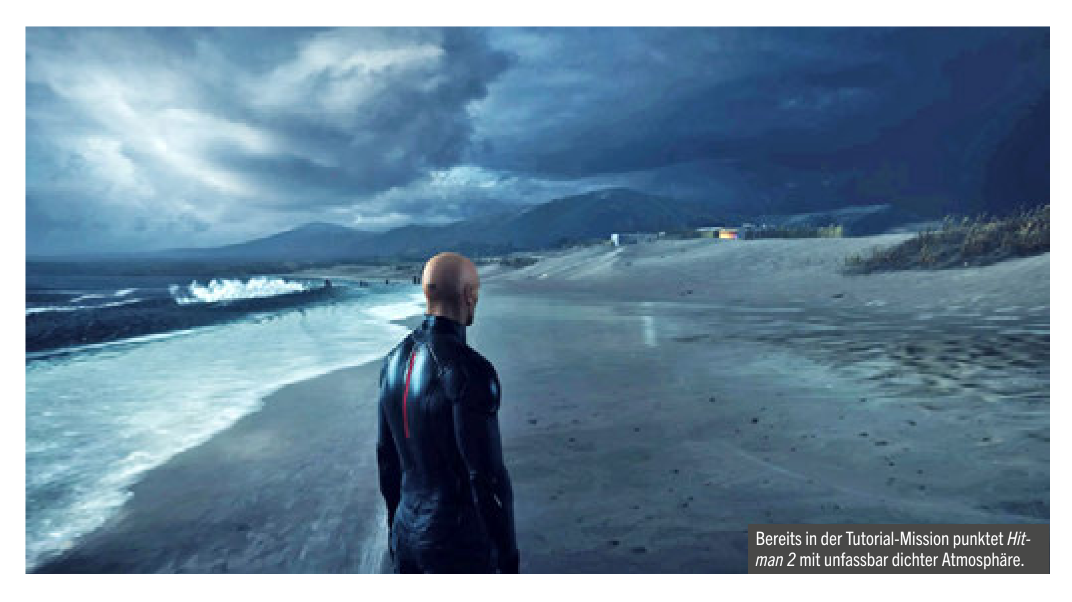
Was auf den ersten Blick wie ein interessantes und abwechslungsreiches Feature aussieht, das jede Menge Spannung verspricht, entpuppt sich im späteren Spielverlauf aber als zunehmend repetitiv. Zwar erzählt jede Mission Story eine eigene Geschichte, in der wir mehr über unser Ziel und dessen Hintergründe erfahren. Allerdings wiederholt sich der Ablauf der einzelnen Stories für unseren Geschmack zu häufig: In den meisten Fällen belauschen wir ein Gespräch, machen eine bestimmte Person ausfindig, um uns deren Kleidung anzueignen, infiltrieren das Versteck unseres Ziels und warten dann auf die vom Spiel vorgegebene ideale Gelegenheit, das entsprechende Opfer möglichst unauffällig um die Ecke zu bringen.

Anfangs macht das viel Spaß, weil wir es kaum erwarten können, welche Möglichkeiten sich uns diesmal ergeben. Weil die Mission Stories aber stark geskriptet und nach dem immer gleichen Schema ablaufen, wird dieses System irgendwann öde. Gleichzeitig fühlen wir uns aber vom Spiel auch dazu gezwungen, unser Ziel über die Mission Stories umzubringen. Das liegt daran, dass uns hier häufig die besten Optionen zur Verfügung stehen, unsere Mission zu erfüllen – das unbemerkte und lautlose Töten bringt schließlich die meisten Punkte.

Besonders ärgerlich wird das Skript-Format der Mission Stories aber dann, wenn es uns abnötigt, bestimmte Dinge in einer bestimmten Reihenfolge zu erledigen: In Mumbai beispielsweise sollen wir uns als Barbier verkleiden. Wir betreten dessen Haus und bemerken, dass er sich in einem Zimmer bei seiner Frau versteckt. Um die Frau nach unten und von ihrem Ehemann wegzulocken, können wir im Erdgeschoss mit einem Dietrich das Tor des Ladens öffnen. Die Frau kommt allerdings erst nach unten, nachdem wir den Dialog der Frau mit dem Barbier belauscht haben. Öffnen wir das Tor vorher, funktioniert die Ablenkung nicht und wir müssen die Frau und den Barbier zusammen in einem Raum bewusstlos schlagen.

Die Freiheit der Open World

Allerdings müssen wir in *Hitman 2* freilich nicht unbedingt die Mission Stories absolvieren, um unser Ziel effektiv zu erledigen. Jeder einzelne Level steckt voller Möglichkeiten, kreativ und lautlos oder in bester Rambomanier zum Auftragskiller zu avancieren. Wie auch schon in *Hitman* können wir Feinde vergiften, ihnen schwere Gegenstände auf den Kopf fallen lassen, sie einen Abgrund hinunterstürzen, ihnen einen Elektroschock verpassen oder sie einfach erschießen. Der eigenen Kreativität sind hier kaum Grenzen gesetzt.


Bereits in der Tutorial-Mission punktet *Hitman 2* mit unfassbar dichter Atmosphäre.

PROMINENTE UNTERSTÜTZUNG: SEAN BEAN IST ELUSIVE TARGET #1

Auch mit *Hitman 2* sorgen die Entwickler wieder für jede Menge kostenlose Live-Inhalte. Den Anfang macht Sean Bean in der Rolle des ersten Elusive Target.

Games as a Service sind das nächste große Ding der Gaming-Branche – und auch *Hitman 2* springt auf diesen Zug auf. Ähnlich wie im Vorgänger versorgt iO Interactive die Spieler von *Hitman 2* regelmäßig mit neuen kostenlosen Live-Inhalten, darunter die sogenannten Elusive Targets, die Herausforderungs-Pakete und die Contracts. Einmal wöchentlich wollen die Entwickler dabei jeweils eine neue Aktivität zur Verfügung stellen, die neben neuen Zielen und Contracts auch neue Karten für den Koop-Modus Sniper Assassin und den Multiplayer Ghost Mode einschließen soll.

Den Anfang macht dabei kurz nach dem Release von *Hitman 2* ab dem 20. November 2018 das von Schauspieler Sean Bean verkörperte Elusive Target #1, der auch als The Undying bekannte, ehemalige MI5 Agent Mark Faba. Die Elusive Targets stehen nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung und Spieler haben nur einmalig die Chance, sie auszuschalten. Scheitert ihre Mission, können sie den Contract nicht erneut starten.

Durch die ebenfalls aus dem Vorgänger bekannten Herausforderungen können wir zudem unser besonderes Können als Agent 47 an den Tag legen. Im Spielmenü finden wir die einzelnen Herausforderungen auf einen Blick und können konkret einsehen, was wir tun müssen, um deren Bedingungen zu erfüllen. Damit regen uns die Entwickler erneut dazu an, einzelne Missionen immer und immer wieder zu spielen, um möglichst viele Punkte und Herausforderungen zu sammeln und eigene sowie weltweite Highscores zu knacken. Mit jedem Durchspielen erhalten wir außerdem Erfahrungspunkte, die uns im Rang aufsteigen lassen. Wenn wir die Level erkunden, entdecken wir außerdem neue Startpunkte und Verstecke für Schmuggelgegenstände.

Das alles spielt auch für den Schwierigkeitsgrad von *Hitman 2* eine wesentliche Rolle. Grundsätzlich existieren im Spiel drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die ihr vor dem Start jeder einzelnen Mission auswählen könnt. Die Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich im Einzelnen in der Anzahl der Speicherslots, der Stärke und Wachsamkeit der Gegner sowie der Hilfestellungen im HUD. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad kompromittieren blutige Kills zudem eure Verkleidung. Abseits dieses Schwierigkeitssystems gibt euch das Spiel aber auch zusätzliche Freiheiten: Ihr könnt selbst entscheiden, ob ihr den Instinkt von Agent 47 nutzen und wichtige Gegenstände und Interaktionsmöglichkeiten hervorheben möchtet oder nicht. Ebenfalls bleibt es euch überlassen, wie schwer ihr es euch beim Erledigen eurer Ziele macht und ob ihr euch mit einem einfachen Kopfschuss zufrieden geben wollt.

Hitman 2 vs *Hitman* – das ist neu

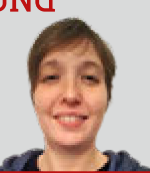
Wer bis hierhin gelesen und den Vorgänger intensiv gespielt hat, wird sich an dieser Stelle vermutlich fragen, inwiefern sich *Hitman 2* eigentlich genau von *Hitman* unterscheidet. In der Tat hat iO Interactive sich bei *Hitman 2* auf einen fließenden Übergang und eine Reihe von Detailverbesserungen konzentriert, anstatt das Konzept des Spiels von Grund auf zu erneuern.

Neben den Mission Stories haben die Entwickler vor allem eine Reihe von Gameplay-Anpassungen vorgenommen, die sich vorteilhaft auf das Spielgefühl auswirken: Das neue Bild-im-Bild-Feature beispielsweise informiert euch über Dinge, die mit eurem Handeln in Zusammenhang stehen, aber an einem anderen Ort in der Spielwelt stattfinden – beispielsweise, wenn ein Gegner losläuft, um ein seltsames Geräusch zu untersuchen. Darüber hinaus verschwindet Agent 47 automatisch in großen Menschengruppen und wird dadurch für Feinde praktisch unsichtbar. Für *Hitman*-Fans besonders erfreulich ist schließlich die Rückkehr des berühmten Aktenkoffers, der es Agent 47 erlaubt, diverse Gegenstände zu schmuggeln. Ihr könnt sogar Gegner dazu bringen, den Koffer aufzuheben und ihn an einen bestimmten Ort zu transportieren – vielleicht inklusive einer Bombe, die ihr dann aus der Ferne zündet?

Die Tatsache, dass *Hitman 2* sich insgesamt nur in kleineren Punkten von seinem guten Vorgänger unterscheidet, hat sowohl Vor- als auch Nachteile. Fans des Vorgängers kommen auch mit *Hitman 2* voll auf ihre Kosten und dürfen sich über einige Annehmlichkeiten und eine verbesserte Immersion freuen. Allerdings hat *Hitman 2* auch einige Schwächen aus dem Vorgänger übernommen, etwa die Klongegner. Außerdem hat sich auch in Sachen Grafik nicht allzu viel getan. Wer jedoch ein klassisches *Hitman*-Abenteuer erwartet und die genannten Schwächen in Kauf nehmen kann, bekommt insgesamt ein schmackhaftes Gesamtpaket präsentiert. ❑

MEINE MEINUNG

Sara Petzold



„Trotz verpasster Chancen ein gutes Stealth-Abenteuer“

Hitman 2 ist für mich ein Spiel der verpassten Möglichkeiten. Anfangs war ich als großer Fan der *Hitman*-Reihe von der Atmosphäre und den vielen Möglichkeiten im Spiel beeindruckt. Allerdings offenbarte ein Blick hinter die schöne Fassade schnell diverse Risse, die teils den gameplaytechnischen Beschränkungen des Spiels geschuldet sind, sich aber teilweise auch recht einfach hätten vermeiden lassen. Besonders gestört hat mich vor allem der von wenigen Ausnahmen abgesehen recht repetitive Charakter der Story Missions. Bereits nach drei gespielten Leveln hatte ich das Gefühl, schon alles gesehen zu haben und nur noch stumpf die vorgegebenen Punkte abzuarbeiten. Dass die Skripte dabei teilweise arg starr ausfallen, steht für mich im eklatanten Widerspruch zu der Fülle an Möglichkeiten, die *Hitman 2* mir eigentlich bei der Erfüllung meiner Mission bieten soll und will. Insgesamt ist *Hitman 2* beleibe kein schlechtes Spiel und schon gar kein schlechtes *Hitman*. Stattdessen ist es eine solide Weiterentwicklung des Vorgängers. Wer *Hitman* mochte, wird auch mit *Hitman 2* seinen Spaß haben. Allzu große Neuerungen sollte man allerdings nicht erwarten.

Sara Petzold ist freie Autorin für unser Schwestermagazin PC Games MMORE, kennt sich aber auch mit glatzköpfigen Mördern aus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr guter Sound, tolle Synchro
- ➕ Klasse Atmosphäre
- ➕ Jede Menge Möglichkeiten, Missionen abzuschließen
- ➕ Viele Detailverbesserungen
- ➕ Individuell anpassbarer Schwierigkeitsgrad
- ➖ Mäßige Handlung ohne Höhepunkte
- ➖ Teils nachladende Texturen
- ➖ Gegner und Zivilisten sind häufig Klone



Im Menü von *Hitman 2* können wir zusätzlich zum Schwierigkeitsgrad diverse Einstellungen am HUD und an der Spielmechanik vornehmen.



Agent 47 hinterlässt realistische Fußspuren im Sand. Feinde reagieren darauf allerdings nicht.

Die Kartenduelle sind schick inszeniert. Manche Karten wurden sogar aufwendig animiert!

Genre: Karten-Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt Red
Publisher: CD Projekt Red
Erscheinungsdatum: 23. Oktober 2018
Preis: ca. € 26,-
USK: nicht geprüft

Thronebreaker: **The Witcher Tales**

Ein Kartenspiel für Story-Fans: Was einst als Nebenquest in *The Witcher 3* begann, hat sich zum dreißigstündigen Abenteuer mit starker Geschichte gemausert!

Von: Felix Schütz

Wenn Entwickler über das eigene Ziel hinausschießen, kommt oft nichts Gutes dabei heraus. Bei CD Projekt ist das anders: Die erfolgsverwöhnten Polen hatten vor drei Jahren die Idee, aus Gwent – eigentlich ein Minigame in *The Witcher 3* – einen eigenständigen Ableger zu entwickeln. Geboren war *Gwent: The Witcher Card Game*, ein Free2Play-Kartenspiel, das komplett auf Mehrspielerduelle zugeschnitten ist. Parallel arbeitete CD Projekt aber auch an einem Einzelspielerpart für *Gwent* – und der machte sich im Laufe der Zeit selbstständig, wuchs und wuchs, bis die Macher schließlich *Thronebreaker* vor sich hatten, ein eigenständiges Solo-Abenteuer mit 30 Spielstunden!

Das Kartenspiel für Witcher-Fans

Das „Witcher" im Titel mag zwar die Verkaufszahlen beflügeln, doch davon sollte man sich nicht täuschen lassen: Hexer Geralt hat nur einen Gastauftritt in *Thronebreaker*. Stattdessen schlüpfen wir in die Rolle der kampferprobten Königin Meve, die ihre Länder Lyrien und Rivien vor den einfallenden Invasionstruppen Nilfgaards während des Zweiten Nördlichen Krieges verteidigen muss. Wir erleben also Ereignisse, die noch vor dem ersten *Witcher*-Spiel einsetzen! Trotzdem kommen Fans der Spiele und Bücher auf ihre Kosten: Obwohl *Thronebreaker* kein Rollenspiel im *Witcher*-Format ist, präsentieren euch die Entwickler eine dichte, klasse geschriebene Geschichte voller spannender Wendungen, Witz, Verrat und tragischer Momente. Kein Wunder, schließlich stammt die Handlung von Autoren, die schon an *The Witcher 3* gearbeitet haben!

Die Geschichte wird meistens in Textfenstern erzählt, in Schlüsselmomenten gibt's aber auch Charaktere in Großaufnahme und selten sogar simple Cutscenes zu sehen. Ein echtes Highlight ist die gelungene Voll-



In manchen Dialogszenen bekommen wie die gut geschriebenen Charaktere aus der Nähe zu sehen.



Das Basislager. Hier schrauben wir an unserem Kartendeck, kaufen Upgrades oder plaudern mit Begleitern.

vertonung, die *Thronebreaker* den Charme eines Hörbuchs verleiht und viel zur gelungenen Atmosphäre beiträgt. Auch wenn einige der Sprecher manchmal etwas überbetont ans Werk gehen und dadurch leicht abgelesen klingen, ist die deutsche Fassung ausgesprochen gut gelungen!

Lahmer Einstieg, aber dann …!

Meves Armee wird durch eine einfache Figur dargestellt, die wir aus der Draufsicht durch weitläufige, liebevoll gestaltete Levels scheuchen. Bei Meves Reise durch verschneite Gebirge, finstere Elfenwälder oder vom Krieg verwüstete Landstriche gilt es, die Augen offen zu halten: Am Wegesrand liegen Goldvorräte und Ressourcen, die wir aufsammeln und später dazu nutzen können, um unsere Armeen zu verbessern und den Kartenpool aufzustocken. Die simple Sammelei wird allerdings schnell zur tristen Fleißaufgabe und bremst den Fluss der Story – der Hauptgrund, weshalb *Thronebreaker* zumindest im Startgebiet einen etwas lahmen Eindruck macht. Unser Rat: Unbedingt dranbleiben! Denn spätestens ab dem zweiten Gebiet zieht die Story derart an, dass man den öden Erkundungspart schnell verzeiht. Viel wichtiger als der Sammelkram sind nämlich die vielen Quests und Herausforderungen, auf die wir beim Erkunden der Levels stoßen!

Spannende Entscheidungen

An jeder Ecke warten NPCs darauf, Meve ihr Leid zu klagen. Da berichten Bauern etwa über marodierende Diebesbanden, über räuberische Nilfgaarder Truppen oder über Scoia'tael-Attentäter, die es auf die wehrlosen Landbewohner abgesehen haben. Meve trifft auch auf schutzbedürftige Trolle, rettet liebenswerte Goblins vor der Todesstrafe, räuchert Nekrophagennester aus oder nimmt es mit ausgewachsenen Greifen auf. In vielen dieser Ereignisse wird Meve vor wichtige Entscheidungen gestellt! Soll sie ein Lager mit verwundeten Nilfgaardern ausradieren, was zwar verabscheuungswürdig wäre, aber den Rachedurst ihrer Truppen stillen würde? Soll sie zurückerobertes Diebesgut an die hungernden Dorfbewohner verteilen oder damit lieber ihre eigene Armee durchfüttern? Soll sie eine strategisch günstige Position aufgeben, nur um die Totenruhe der Elfen nicht zu stören? All diese Entscheidungen wollen gut überlegt sein, denn später können wir nicht an einen früheren Checkpoint zurückspringen. Wir müssen also mit den Konsequezen leben!

Ganz so hart wie in *The Banner Saga* (das es sogar als Easter Egg ins Spiel geschafft hat) sind die meisten Entscheidungsmomente zwar nicht, denn meistens verlieren wir nur ein paar Goldstücke oder Truppenpunkte, was man locker verschmerzen kann. Hin und wieder werden wir aber auch mit richtig fiesen Entscheidungen samt ernster Folgen konfrontiert. Etwa wenn uns ein wichtiger Begleiter den Rücken kehrt, weil wir gegen seine Überzeugung gehandelt haben. Dieser Verlust trifft uns hart, denn die sympathischen Begleiter, die wir im Verlauf der Geschichte anheuern, sorgen nicht nur für ordentlich Atmosphäre und helfen sogar in manchen Aufgaben weiter. Sie stellen auch stets eine besonders nützliche Aktionskarte dar, die wir in unser Deck mischen können! Denn die meisten Ereignisse und Kämpfe präsentiert *Thronebreaker* in Form eines Kartenspiels.

Gwent hat sich verändert

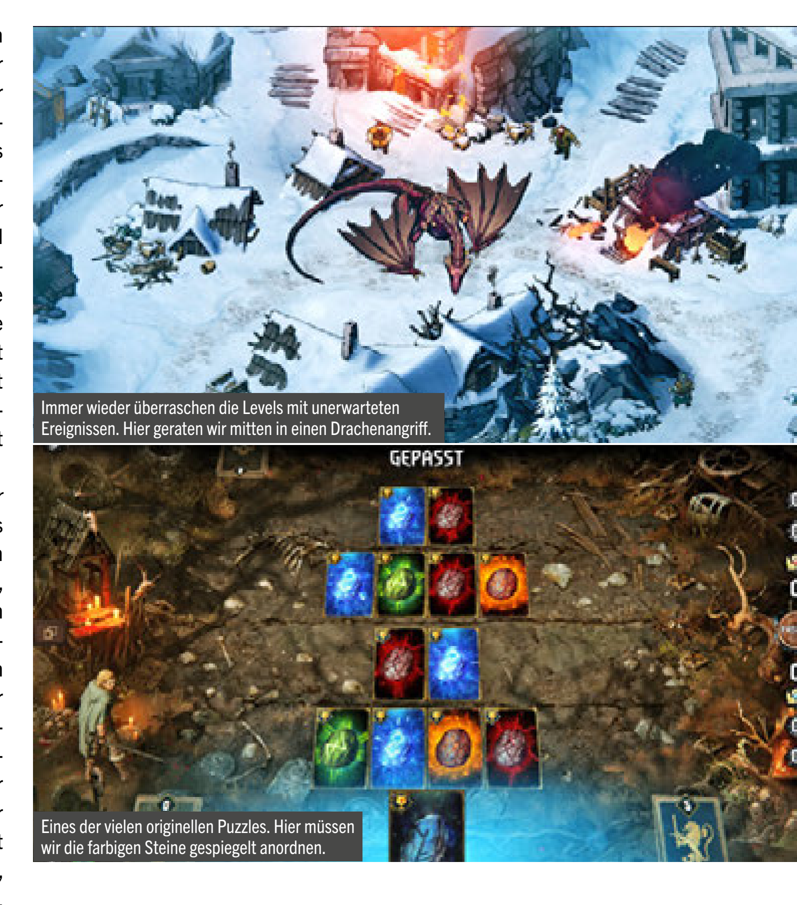
Das Kernprinzip von *Gwent* bleibt erhalten: Spieler und KI-Gegner tragen ihre Gefechte mit verschiedensten Karten aus, häufen Siegespunkte an, um am Ende einer Runde die Oberhand zu gewinnen. Aber: Wer *Gwent* nur aus *The Witcher 3* oder den frühen Phasen des Multiplayer-Ablegers kennt, findet auch wichtige Unterschiede. War das Spielfeld etwa früher noch in Nahkampf-, Fernkampf- und Belagerungsreihen unterteilt, gibt es heute nur noch zwei Reihen pro Seite, auf denen wir unsere Reiter, Bogenschützen, Magier und vieles mehr ausspielen können. Welche dieser beiden Reihen man nutzt, spielt zudem kaum noch eine Rolle.

Ebenfalls neu sind vielen passiven Eigenschaften der Karten: War das Ur-*Gwent* aus *The Witcher 3* noch eine aufgeräumte, zugängliche Angelegenheit, ist es in *Thronebreaker* oft entscheidend, die vielen Spezialeffekte und Wechselwirkungen der Karten zu studieren und zu berücksichtigen. Andernfalls bricht schnell Chaos in den Gefechten aus!

Abwechslung ist Trumpf

Die meisten Standardkämpfe sind auch ohne größere Taktik problemlos zu schaffen, da man hier einfach nur seine besten Karten ins Feld werfen muss. Doch machen solche Auseinandersetzungen eben nur einen sehr kleinen Teil der Kartenduelle aus. Das ist gut so, denn *Thronebreaker* glänzt am Kartentisch mit Abwechslung und tischt uns im Verlauf der dreißigstündigen Kampagne immer wieder neue Ideen auf!

So gibt es beispielsweise ein Gefecht gegen einen Schurkenboss, der uns mit riesigen Schadenswerten das Leben schwer macht und den wir nur besiegen, indem wir ihn geschickt gegen seine eigenen Truppen aufhetzen. In einem anderen Bosskampf sollen wir dann einen Mantikor vertrimmen, der aus sechs unterschiedlichen Karten besteht und uns mit seinen Attacken heftig zusetzt. An anderer Stelle müssen wir



Immer wieder überraschen die Levels mit unerwarteten Ereignissen. Hier geraten wir mitten in einen Drachenangriff.

Eines der vielen originellen Puzzles. Hier müssen wir die farbigen Steine gespiegelt anordnen.


Im Spielverlauf schließen sich uns mehrere interessante Charaktere an. Aber Vorsicht: Abhängig von unseren Entscheidungen können wir Begleiter auch wieder verlieren!


Einige Entscheidungen haben schwerwiegende Auswirkungen. Unsere Wahl können wir nicht rückgängig machen!


Im Erkundungsmodus steuern wir Meve aus der Draufsicht. Die liebevoll gestalteten Levels sind gepflastert mit sammelbaren Objekten, NPCs und Ereignissen.

ein Katapult mehrere Runden lang beschützen, um einen Staudamm einzureißen und so eine ganze Monsterhorde wegzuspülen. Wir liefern uns sogar eine Schneeballschlacht mit einem Troll!

Zwischen Knobeln und Fluchen

Die kniffligsten Momente in *Thronebreaker* sind aber nicht die speziellen Gefechte, sondern die Puzzles, in denen wir mit wenigen Zügen eine vertrackte Aufgabe lösen müssen. Da sollen wir etwa eine Herde Kühe vor einem gefräßigen Wyvern retten, uns mit einem Dieb geschickt an zwergischen Wachen vorbeischleichen oder einfach nur ein fröhliches Wettsaufen gewinnen. Einmal müssen wir nur mit einer Handvoll Armbrustschützen ein von Leichen übersätes Spielfeld säubern – Himmel, was hat uns das Zeit gekostet! Denn so toll die vielen Ideen hinter den Puzzles auch sein mögen, fallen manche von ihnen ganz schön fies aus: ein Fehler, eine falsch gelegte Karte, schon fällt das ganze Konstrukt in sich zusammen und man muss von vorne beginnen. Bis man so nach dem Trial-and-Error-Prinzip auf die richtige Lösung kommt, können einige Versuche ins Land gehen – und das kann dann auch mal richtig nerven.

Upgrades und Kartenplanung

Zwischen den Kartenduellen kann Meve jederzeit ein Lager aufschlagen. Dort gibt es verschiedene Zelte, in denen sie beispielsweise mit ihren Begleitern plauschen oder wichtige Upgrades kaufen kann. Größerer Kartenpool, verbesserte Einheiten, mehr Rüstungspunkte oder ein Rohstoffgewinn nach jedem Kampf – das Angebot an Verbesserungen ist überschaubar, aber nützlich!

Im Kommandozelt stellen wir Meves Kartendeck zusammen, das immer dann zum Einsatz kommt, wenn uns das Spiel keine vorgefertigten Karten in die Hand drückt. Wie wenig Zeit in die Deck-Pflege fließt, hat uns allerdings überrascht: Obwohl wir durch Quests und Erkundung regelmäßig neue Karten erhalten und auch mal alte Einheitentypen verlieren, ist es nur sehr selten nötig, größere Änderungen am Stapel vorzunehmen, zumal manche Karten schnell nebensächlich werden.

Im Unterschied zum alten *Gwent* aus *The Witcher 3* können wir uns auch nicht mehr verschiedene Decks für Menschen, Skellige, Monster oder Scoia'tael zusammenstellen, da Meve als Regentin von Lyrien und Rivien naheliegenderweise nur menschliche Truppen kommandiert. Immerhin kommen im Laufe der Geschichte aber neben vielen magischen Schätzen auch einige Sondertruppen wie eine heilende Hexe, kampfkräftige Zwerge oder der hinreißend geschriebene Gnom Barnabas Beckenbauer hinzu. Das sorgt für ein wenig Abwechslung.

Für Kartenspielprofis ist *Thronebreaker* also nur eingeschränkt zu empfehlen. Wer aber eine starke Story samt kniffliger Entscheidungen erleben, abwechslungsreiche Puzzles lösen oder einfach wieder im *Witcher*-Universum abtauchen will, der sollte *Thronebreaker* eine Chance geben – es lohnt sich! ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Liebe auf den zweiten Blick: Allein die Story ist es wert!"

Obwohl ich von *Thronebreaker* natürlich kein ausgewachsenes Rollenspiel im *Witcher*-Format erwartet hatte, fühlten sich die ersten Momente ein wenig enttäuschend an: Artdesign und Sprachausgabe sorgen zwar vom ersten Klick an für ordentlich Atmosphäre und Hörbuch-Charme, doch das simple Erkunden und Sammeln hat mir anfangs nicht gefallen. Zum Glück zieht die Story aber spätestens auf der zweiten Map so kräftig an, dass mich *Thronebreaker* schließlich doch noch richtig gefesselt hat! Das hat es nicht nur seinen gelungenen Charakteren und spannenden Wendungen, sondern auch seinen gut geschriebenen, oft kniffligen Entscheidungen zu verdanken – da merkt man die Handschrift von CD Projekt! Auch die hübsch inszenierten Kartenkämpfe und abwechslungsreichen Puzzles haben mich gut unterhalten, auch wenn ich bei manchen Rätseln zu lange rumprobieren musste, bis ich auf die Lösung kam. Doch selbst wenn meine Motivation in solchen Fällen mal einen ordentlichen Dämpfer bekam, wusste ich zumindest, dass schon um die Ecke das nächste spannende Ereignis auf mich wartet. Gerne mehr davon, CD Projekt!

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende, gut geschriebene Story
- ➕ Knifflige Entscheidungsmomente
- ➕ Stimmungsvolle Präsentation
- ➕ Sehr gute Sprachausgabe
- ➕ Begleiter verzahnen Story und Spiel
- ➕ 30 Stunden Spielzeit
- ➕ Fordernde, teils originelle Puzzles
- ➖ Zuviel Trial and Error in Puzzles
- ➖ Lahmes Erkunden und Sammeln
- ➖ Standardkämpfe zu leicht
- ➖ Ausufernde Karteneigenschaften sorgen gelegentlich für Chaos
- ➖ Story verläuft weitestgehend linear
- ➖ Für Kartenspielprofis zu seicht




Viele Karten haben spezielle Eigenschaften, die wir in solchen ausführlichen Beschreibungen studieren.


Die Standardkämpfe fallen auf der normalen Stufe sehr leicht aus. Profis klicken sich einfach durch.



Distant Worlds

music from

FINAL FANTASY



AUFGEFÜHRT VOM BOHEMIAN SYMPHONY ORCHESTRA PRAGUE & BOHEMIAN CHOIR PRAGUE

DIRIGIERT VON ARNIE ROTH

14.02.2019	15.02.2019	16.02.2019
HAMBURG	BERLIN	DÜSSELDORF
BARCLAYCARD ARENA	TEMPODROM	MITSUBISHI ELECTRIC HALLE





piranha



Larry Laffer ist immer noch kein wirklicher Hingucker, obwohl er größer und schlanker ist als früher.

Genre: Adventure
Entwickler: Crazy Bunch
Publisher: Assemble Entertainment
Erscheinungsdatum: 7. November 2018
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 16 Jahren

Leisure Suit Larry: **Wet Dreams Don't Dry**

Aus den 80ern direkt ins Jahr 2018: Larry Laffer weilt wieder unter uns und denkt immer noch nur an das Eine. Er will endlich nicht mehr Jungfrau sein.

Von: Paula Sprödefeld

Wer hätte gedacht, dass es Larry Laffer – seines Zeichens Dauer-Versager bei den Ladies – wieder an die Oberfläche schafft? Vermutlich die wenigsten nach dem *Magna Cum Laude*-Debakel mit Oliver Pocher als Sprecher vom guten alten Larry. Nachdem die Reloaded-Fassung vor fünf Jahren aber gar nicht mal so wenig Anklang gefunden hat, schnappten sich Assemble Entertainment in Zusammenarbeit mit dem deutschen Entwicklerstudio Crazy Bunch die Lizenz und motzten den etwas eingestaubten Trauerkloß ein wenig auf. Dabei rausgekommen ist *Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry*, das am 7. November 2018 für den PC auf den Markt kommt.

Zeitreisen?

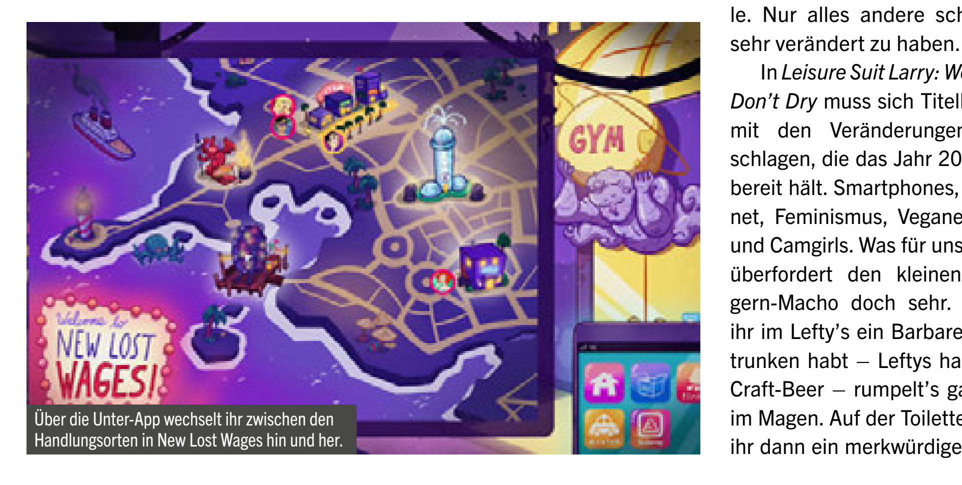
Erst mal: Das neue *Larry* soll ein geistiger Nachfolger zum ersten Teil der Reihe sein. Alles dazwischen könnt ihr euch also gepflegt wegdenken. Aber *Larry* setzt nicht unbedingt bei den alten Spielen an, sondern unser Baggerkönig wird auf mysteriöse Weise ins 21. Jahrhundert verfrachtet. Zu Beginn wacht ihr als Larry in einem düsteren Raum auf und müsst einen Fahrstuhl in Gang bringen. Der hebt euch dann in die Spielwelt: New Lost Wages! Larrys altes Jagdgebiet ist ganz schön verkommen, aber die vertraute Bar von Lefty steht immer noch an Ort und Stelle. Nur alles andere scheint sich sehr verändert zu haben.

In *Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry* muss sich Titelheld Larry mit den Veränderungen herumschlagen, die das Jahr 2018 für ihn bereit hält. Smartphones, das Internet, Feminismus, Veganer, Hipster und Camgirls. Was für uns Alltag ist, überfordert den kleinen Möchtegern-Macho doch sehr. Nachdem ihr im Lefty's ein Barbarenbräu getrunken habt – Leftys hauseigenes Craft-Beer – rumpelt's ganz schön im Magen. Auf der Toilette entdeckt ihr dann ein merkwürdiges Ding. Es stellt sich als der Prototyp für das neuste PiPhone heraus. Als ihr es zum Prune-Hauptquartier zurückbringt, trefft ihr Faith, die neuste Liebe eures Lebens. Im ganzen Spiel geht es dann darum, einen bestimmten Score in der Dating-App Timber zu erreichen, um Faith flachlegen zu dürfen.

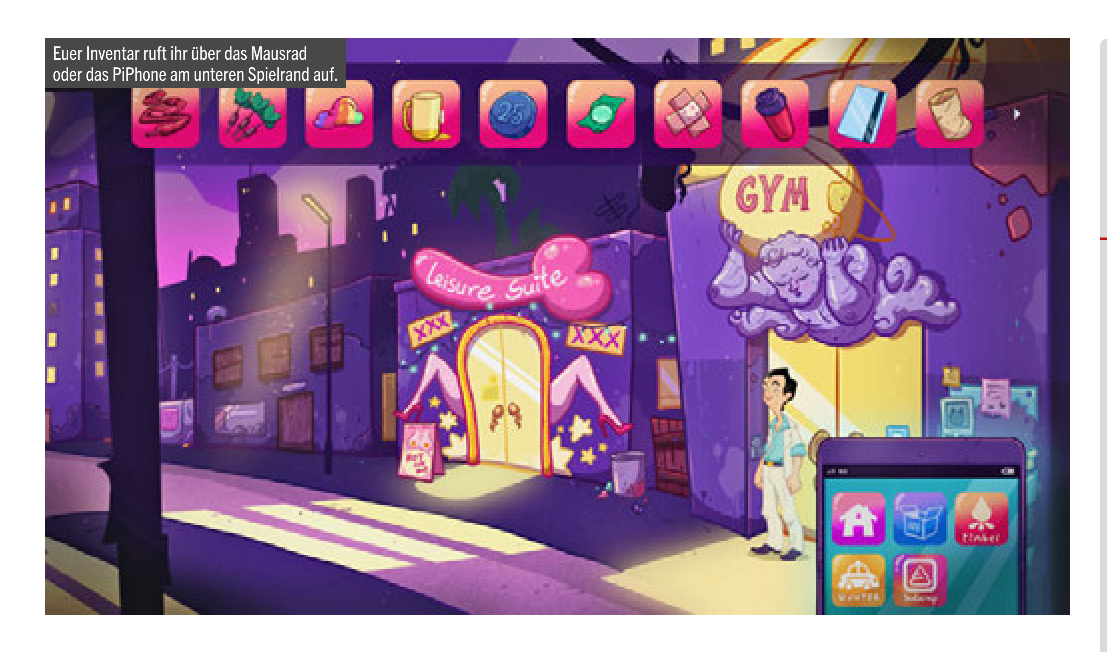
Klassischer Adventure-Spaß

Dabei bleibt das neue *Larry* bei den Wurzeln des klassischen Adventures. Umgebungs- und Inventarrätsel bringen euch immer weiter in der Geschichte. Als Unterstützung habt ihr euer eigenes PiPhone mit den Apps Timber, Unter und Instacrap. Auf Timber findet ihr neue Dates, die Unter-App ermöglicht es euch, zwischen den Orten in New Lost Wages hin und her zu fahren und auf Instacrap seht ihr bedeutende Momente der Geschichte.

Ihr klickt euch durch merkwürdige Items wie einen Second-Hand-Dildo, ein Käsekondom oder auch ein Treasure Loot Terry-Modul, denn das Spiel ist auch gerne sehr selbstreferen-



Über die Unter-App wechselt ihr zwischen den Handlungsorten in New Lost Wages hin und her.



Euer Inventar ruft ihr über das Mausrad oder das PiPhone am unteren Spielrand auf.

ziell und macht Anspielungen auf die alten *Larry*-Teile und die Tatsache, dass es ein Spiel ist. Diese Items kombiniert ihr dann miteinander oder mit Objekten in der Umgebung, um auf die Lösung zu kommen. Die Rätsel sind witzig, abwechslungsreich und teilweise auch total durchgeknallt, machen aber fast durchgehend Spaß. Nur an ein paar Stellen reichte unser Hirnschmalz nicht mehr aus und wir mussten lange grübeln.

Nicht perfekt

Das klingt ja erst mal alles wirklich gut, aber wird *Wet Dreams Don't Dry* sowohl neue als auch alte Fans begeistern? Die Chancen stehen gut, denn obwohl das neue *Larry* viele Anspielungen auf die alten Teile macht und der Humor immer noch derselbe ist, braucht es keine Vorkenntnisse, um in die Welt von Macho Laffer einzusteigen.

Dabei gibt es aber auch ein paar Makel, die natürlich nicht unbeachtet bleiben. Zwar sind die verschiedenen Orte in New Lost Wages wie der Pier 69 und das Hipster-Café durchweg liebevoll designt und mit vielen kleinen Details ausgestattet, aber das ständige Hin-und-Her-Gefahre geht einem nach einiger Zeit wirklich auf die Nerven. Außerdem hatten wir ein Problem beim Date mit der fitnessverrückten Diana. Als wir den „Hau den Lukas" benutzen wollten, sagte Larry immer wieder, dass er das im Moment nicht machen will. Ob das ein Bug ist oder zunächst andere Bedingungen erfüllt sein müssen, wissen wir nicht genau, denn eigentlich waren alle vorherigen Aktionen erfüllt. Wir mussten also einen früheren Speicherstand laden, bis zur gleichen Stelle spielen und dann funktionierte es.

Die Witze, vor allem zu Anfang, haben ein ziemlich seichtes Niveau und das Spiel bedient jedes mögliche Klischee: vom notgeilen Transvestiten bis zum dickbrüstigen Camgirl, das Literatur studiert. Diese Einführung ist wohl für Neulinge gedacht, nervt aber gewaltig, wenn ihr im Spiel vorankommen wollt.

Pluspunkte

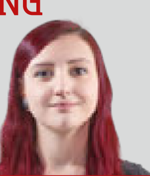
Dagegen steht die Optik, die uns definitiv überzeugt hat. Das quietschbunte Design passt sehr gut und die verschiedenen Orte sind voller kleiner Details, die nur darauf warten, von neugierigen Spielern entdeckt zu werden. Wer findet den „Wo ist Walter"-Dildo?

Auch die deutsche Vertonung bringt den Humor und Larrys oft trockene Witze sehr gut rüber. Der alternde Casanova wird von Philipp Moog gesprochen, der deutschen Stimme von Barney Stinson aus *How I Met Your Mother*, der ja bekanntlich ein erfolgreicher Frauenheld ist. Alles in allem ist *Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry* für alle, die Larry kennen und lieben, definitiv einen Blick wert. Aber auch Neulinge werden ihren Spaß mit dem alten Schwerenöter haben, wenn sie denn mit seinem Humor klarkommen.

Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry ist seit dem Release am 7. November 2018 digital über Steam und Gog.com erhältlich sowie als Retail-Version im Handel verfügbar. Ob das Adventure auch für die Konsolen erscheinen wird, steht noch nicht fest. Wir hätten nichts dagegen! ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„Ein richtig gutes Cumback für den Möchtegern-Macho!"

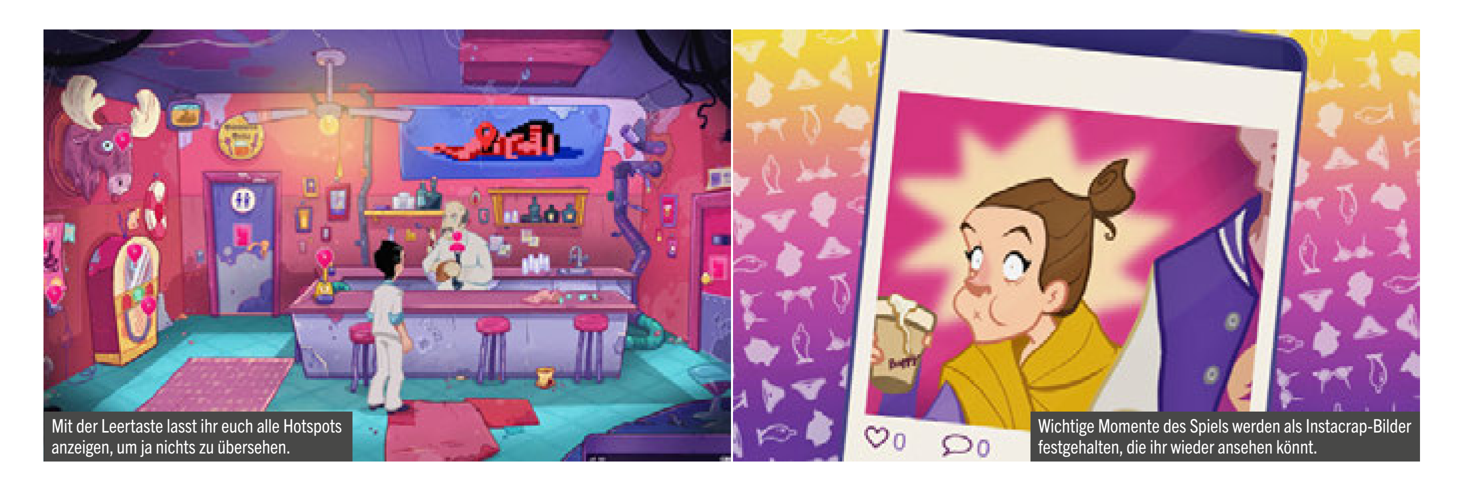
Ich bin nicht alt. Aber die *Larry*-Spiele (nicht alle) sind mir durchaus ein Begriff. Es waren Glanzstücke dabei, aber auch ein paar Nullnummern, an die sich keiner mehr erinnern will oder sollte. Das dachten sich wohl auch die Leute von Assemble Entertainment und wollten mit *Wet Dreams Don't Dry* den alten Larry Laffer wieder aufleben lassen. Und das war eine wirklich gute Idee! Das Spiel macht wirklich einen Heidenspaß, auch wenn ich vielleicht nicht alle Anspielungen auf die 80er-Jahre verstehe, weil ich erst später geboren wurde. Trotzdem finde ich den Humor witzig, teilweise aber auch seeeeehr klischeelastig und etwas zu flach. Aber Larry lernt im Laufe des Spiels dazu und bemerkt anscheinend, dass er im 21. Jahrhundert nicht mehr so mit Frauen umgehen kann, wie er das einst getan hat. Ich mag Larry, seine traurigen Versuche, endlich flachgelegt zu werden, und auch die Rätsel. Die sind teilweise zwar echt 'ne harte Nuss, aber man will es sich ja auch nicht zu leicht machen. Ich empfehle das Ding auf jeden Fall meinen Freunden! (oder vielleicht eher meinem Vater und meinen Onkeln …)

PRO UND CONTRA

- ➕ Hübsches Design
- ➕ Erstklassige deutsche Vertonung
- ➕ Anspielungen auf alte Spiele und reale Personen
- ➕ Detailreichtum
- ➕ Hohe Rätseldichte
- ➕ Gute, knifflige Rätsel
- ➕ Gute Länge (ca. 10 Stunden)
- ➖ Ständiges Hin und Her zwischen Locations
- ➖ Kleinere Bugs und Fehler
- ➖ Witz- und Klischeeüberlastung
- ➖ Keine Anzeige, was gerade die Aufgabe ist

WERTUNG





Mit der Leertaste lasst ihr euch alle Hotspots anzeigen, um ja nichts zu übersehen.

Wichtige Momente des Spiels werden als Instacrap-Bilder festgehalten, die ihr wieder ansehen könnt.

Hexer Geralt legt sich mit Xianghua an und verpasst ihr einen heftigen Treffer. Aktionen schleudern die Kontrahenten immer wieder spektakulär durch die Luft.

Soul Calibur 6

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Bandai Namco Studios
Publisher: Bandai Namco Games
Erscheinungsdatum: 19. Oktober 2018
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 16 Jahren

Erstklassiges Prügelspiel der alten Schule – neu aufgelegt. Allerdings macht sich in der Serie langsam Innovationsarmut breit ...

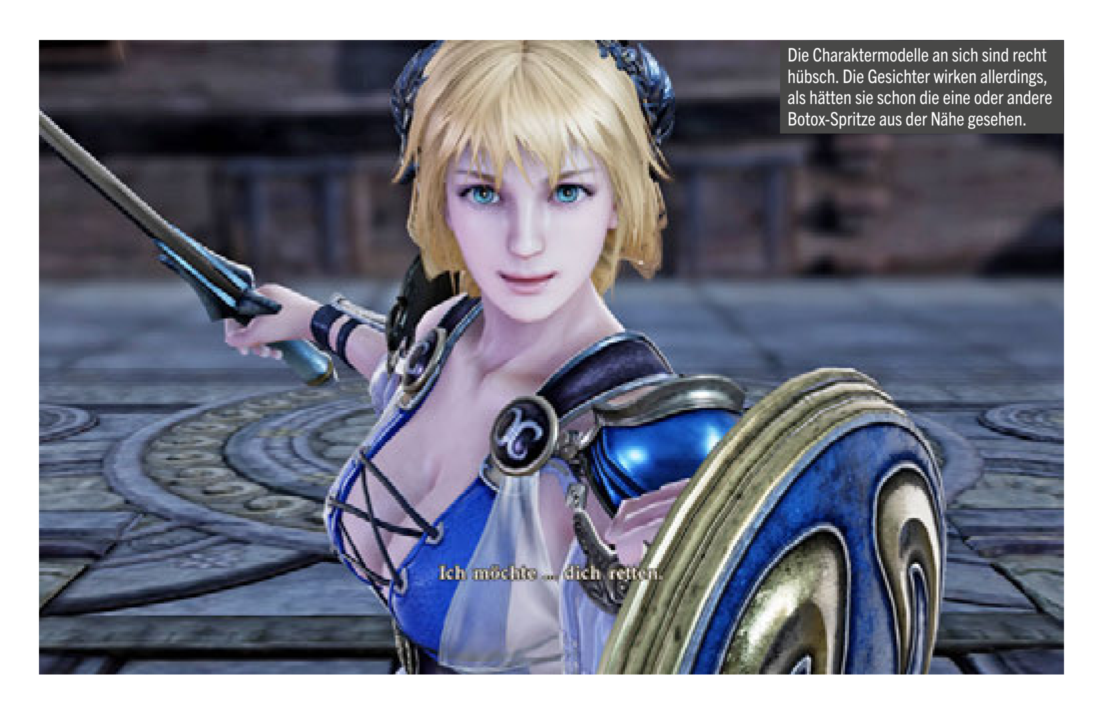
Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Beat 'em Ups erfreuen sich aktuell erstaunlicher Beliebtheit. Gerade 2D-Prügeleien wie Capcoms *Street Fighter 5*, Netherrealms *Mortal Kombat XL* oder auch Ableger wie *Dragon Ball: Fighter Z* machen sich auf dem Markt breit. Inmitten dieses Revivals legte ein Klassiker eine über sechsjährige Pause ein: *Soul Calibur*. Der aus dem Arcade-Spiel *Soul Edge* hervorgegangene Waffen-Klopper setzt auf 3D-Kampftaktiken und erreichte seinen vorläufigen Höhepunkt bereits mit den früheren Ablegern. Wer Ende der 90er-Jahre *Soul Calibur* auf der Sega Dreamcast spielte, für den waren „normale" Beat 'em Ups plötzlich langweilig und hässlich. Doch über die Jahre verlor *Soul Calibur* diesen Anspruch; aus einem besonderen Spiel wurde plötzlich eines von vielen. Kleinere Neuerungen werteten die saftigen Keilereien zwar immer wieder auf, im Grunde aber wartet *Soul Calibur* bis heute auf den großen Umbruch. Wenig überraschend bleibt dieser gewaltige Evolutionssprung auch beim jüngsten Serienteil aus: *Soul Calibur 6* liefert in der Arena erneut ab, läuft in puncto Inszenierung und Innovationslust der Konkurrenz jedoch inzwischen hinterher.

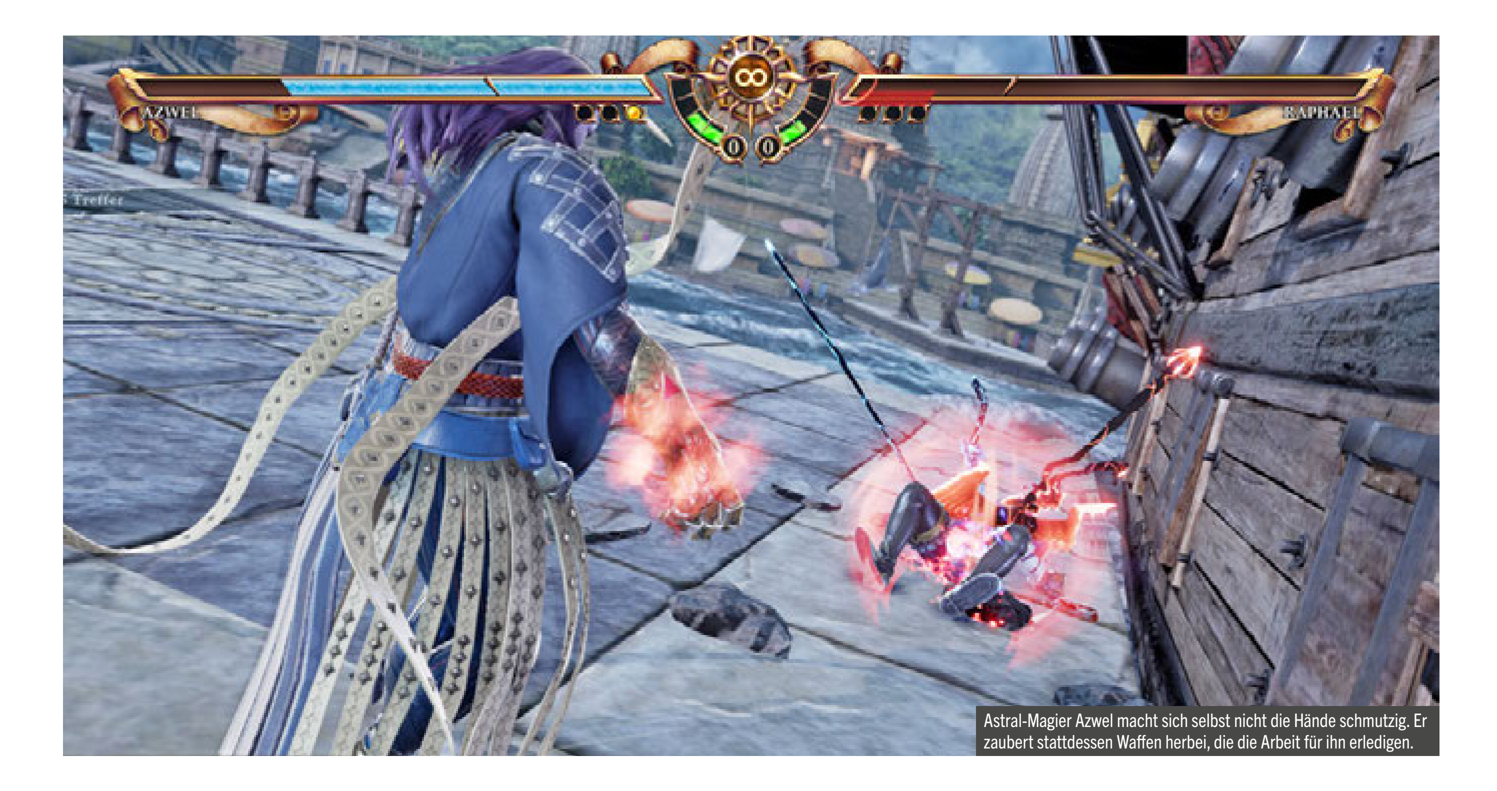


Prügeltugenden neu aufgelegt

Dabei wirkt *Soul Calibur 6* zunächst wie ein Best-of und vereint die Stärken der Serie zu einem gewaltigen Paket. Die Kämpferauswahl gestaltet sich mit über 20 Recken und Kriegerinnen recht umfangreich. Bekannte Helden wie Mitsurugi, Voldo, Ivy, Nightmare oder Yoshimitsu sind ebenso dabei wie zwei Neuankömmlinge: Azwel ist ein Astral-Magier und steht gar nicht darauf, sich die Finger an seinen Gegnern persönlich schmutzig zu machen. Stattdessen zaubert er mithilfe seiner magischen Handschuhe Waffen herbei und setzt sie gegen seine Widersacher ein. Beispielsweise schleudert er seine Opfer zunächst zu Boden und spießt sie danach mit einer Reihe von Astral-Lanzen auf. Der zweite Neuzugang ist zugleich ein alter Bekannter: Geralt von Riva, Protagonist der Rollenspiel-Serie *The Witcher*, reiht sich in die Schlange der Gast-Stars direkt neben Spawn, Link und Ezio Auditore da Firenze ein. Der Hexer sieht nicht nur erstklassig



Die Charaktermodelle an sich sind recht hübsch. Die Gesichter wirken allerdings, als hätten sie schon die eine oder andere Botox-Spritze aus der Nähe gesehen.



Astral-Magier Azwel macht sich selbst nicht die Hände schmutzig. Er zaubert stattdessen Waffen herbei, die die Arbeit für ihn erledigen.

aus, sondern greift auch zu seinen bekannten Runen und Schwertern. Er fügt sich fast nahtlos in das Helden-Ensemble ein.

Ähnlich gut funktioniert *Soul Calibur 6* in den Arenen selbst. Es fühlt sich beinahe so an, als wäre der Waffenprügler nie weg gewesen. Die Spielbalance zwischen den Figuren passt – jeder Charakter benötigt eine individuelle Herangehensweise. Gerade Geschwindigkeit und Reichweite variieren stark. Geralt beispielsweise ist ideal für die Mitteldistanz, Ketten-Lady Ivy dagegen agiert bevorzugt aus der Entfernung. Lassen wir Hünen wie Nightmare oder Siegfried in den Infight, richten sie verheerenden Schaden an. Ihre Angriffe benötigen zwar länger, sind dafür aber umso gefährlicher. Dem gegenüber stehen natürlich die schnellen Streiter wie beispielsweise Taki, die uns problemlos mit flotten, aber weniger effektiven Schlagsalven eindeckt. Letztlich geht es immer darum, die Stärken und Schwächen der eigenen Figur zu kennen und für sich auszunutzen.

Soul Calibur 6 erhöht die Spielgeschwindigkeit im Vergleich zum fünften Teil deutlich. Dauerblocks bringen nichts, vielmehr stehen Ausweichbewegungen in den Raum und gezielte Paraden im Fokus. Für Einsteiger bietet das Spiel übrigens einen Trainingsmodus, um Timing sowie Auswirkungen bestimmter Aktionen zu erlernen. Das Button-Layout bleibt nahezu unverändert: Über die Aktionstasten lösen wir Standardaktionen aus und über die Schultertasten Spezialmanöver. Funktionen wie die „Critical Edge" und das „Soul Charge"-System sind erneut mit an Bord. Neu im Arsenal ist die „Reversal Edge", die im Schere-Stein-Papier-Prinzip Aktionen der Kontrahenten gegeneinander abwägt. Das bedeutet: Selbst wenn wir den Angriff starten, kann unser Gegenüber diesen noch immer mit einem wohlgezielten Konter abwenden. In den Matches gibt sich *Soul Calibur 6* keine Blöße: Da vernichten wir unsere Kontrahenten mit wütenden Schwerthieben, schleudern sie in die Luft oder stoßen sie über den Rand der Arena für einen einfachen Sieg.

Im Gegensatz zu anderen Prügelspielen kommt es hier nicht so sehr auf möglichst lange Kombos an. Oftmals gehört trotz allen Tempos mehr Taktik dazu. Eine gut aufgestellte Defensive und geschickte Konter sind wertvoller als die eine exzessive Kombo. Genau deshalb fällt auch das „Jonglieren" der Gegner vergleichsweise zurückhaltend aus. Zwar könnt ihr Aktionen in der Luft platzieren, doch sie erfordern viel Geschick und noch besseres Timing.

In Sachen Inszenierung rangiert *Soul Calibur* leider nur noch im guten Genre-Mittelfeld. Animationen und Kämpfermodelle sind durchaus ansehnlich, doch die Interaktion mit der Arena kommt – trotz des aufplatzenden Bodens nach heftigen Treffern – arg kurz. So schön gerade die „Critical Edge"-Finisher auch inszeniert sind, die Specials in anderen Prüglern wie *Injustice 2* fühlen sich noch befriedigender an. Auch die Akustik stagniert auf einem soliden Niveau, ohne mit besonders wuchtigen Effekten abseits des stimmungsvollen Soundtracks langfristig beeindrucken zu können.

Gut oder böse?

Seit Serienbeginn dient die Geschichte der Soul-Edge-Schwerter als mystische Hintergrundgeschichte für *Soul Calibur*. Der sechste Ableger startet daher zielsicher und rollt die Historie noch einmal in ei-



Der integrierte Charaktereditor erlaubt zum einen das Erstellen neuer Kämpferinnen und Kämpfer, zum anderen das Anpassen bestehender Modelle.


Ivy drischt Nightmare mit voller Wucht in den Boden. Bei derartigen Spezialaktionen platzen sogar die Steinplatten unter den Füßen der Kontrahenten.

ner stimmungsvollen Filmsequenz auf. Besonders Serienkenner freuen sich natürlich an dieser Stelle über ein frühes Wiedersehen mit Figuren wie Cervantes oder Siegfried.

So stimmungsvoll das Intro sein mag, so schlicht und teilweise langweilig präsentieren die Entwickler den „Waage der Seelen" getauften Story-Modus. Die Geschichte beginnt mit dem Erstellen eines eigenen Spielcharakters. Der dafür vorgesehene Editor strotzt vor Optionen wie etwa der Wahl des Aussehens, des Kampfstils und der Waffe. Wie schon der Vorgänger nimmt sich auch *Soul Calibur 6* dabei nicht sonderlich ernst und gibt uns auch reichlich Spaßobjekte an die Hand. Unser Testcharakter – ein Teufel mit Namen Fridolin – kommt beispielsweise nur knapp am rosa Afro vorbei und erhält stattdessen zu seinem dunklen Bart eine blonde Langhaarfrisur verpasst. Wie bei *WWE 2K19* können wir in der separaten Charaktererstellung auch Originalkämpfer komplett verfremden oder eigene Modelle erschaffen und diese im Anschluss hochladen. Wer also einen gelben Pikachu-Krieger oder eine stilisierte Marge Simpson in der Riege von *Soul Calibur 6* möchte, tobt sich mithilfe der Online-Funktionen aus. Einziger Wermutstropfen sind die kurzen Pausen beim Wechseln von Ausrüstungsgegenständen. Sie stören doch merklich den reibungslosen Bastelspaß und werden hoffentlich in Zukunft noch optimiert.

Die eigene Spielfigur dient letztlich als Dreh- und Angelpunkt für die Geschichte der Waage der Seelen. Im Verlauf beeinflussen wir mit wichtigen Entscheidungen ihre Gesinnung, päppeln sie mit Lebensmitteln auf und verändern den Kampfstil mithilfe immer neuer Waffen. Das Beat 'em Up nimmt auf dem Weg viele Anleihen bei Rollenspielen. Obwohl wir uns letztlich nur von einem Kampf zum nächsten vorarbeiten, macht das Bereisen der virtuellen Karte erstaunlich viel Spaß. Immer wieder treffen wir auf neue Questgeber und suchen uns so neue Wege durch das Abenteuer.


In entscheidenden Moment wechselt das Spiel in die Zeitlupe. Dann kommen die hübschen Lichteffekte und die gelungenen Animationen am besten zur Geltung.

Die Optionen sind also da, allerdings präsentiert *Soul Calibur 6* diese wie in einem Oldschool-RPG: Anstatt die charismatischen und lieb gewonnenen Spielfiguren in üppigen Zwischensequenzen einzusetzen, gibt es nur Textwüsten und Standbilder. Die Dialoge sind durchaus ordentlich, werden aber derart langweilig verpackt, dass sich die Waage der Seelen teils wie harte Arbeit anfühlt.

Das ist wirklich bitter, denn der Story-Modus bietet ansonsten ausreichend Tiefe und Abwechslung. Häufig verändern sich etwa bestimmte Vorgaben und Kampfbedingungen. Aber im Vergleich zu *WWE 2K19* oder auch *Injustice 2* erscheint diese Spielart altbacken, zäh und trocken wie das Brot von letzter Woche.

Chroniken eines Kriegers

Doch *Soul Calibur 6* bietet noch mehr: In den „Seelenchroniken" durchlaufen wir noch einmal die Geschichte des ersten Teils – diesmal aus der Perspektive von Kilik, Xianghua und Maxi. Die obere Zeitleiste steht dabei für den roten Faden. Doch je weiter wir hier voranschreiten, desto mehr Nebenschauplätze decken wir auf. Jeder der über 20 Helden besitzt eigene kleine Kapitel und zeigt uns einen neuen Blickwinkel auf das Geschehen. Die meisten Episoden dauern kaum länger als 30 oder 45 Minuten. Diese kleinen Happen fühlen sich daher längst nicht so schwer an wie etwa die Waage der Seelen und sind somit eine willkommene Alternative.

Hinzu kommt der traditionelle Arcade-Modus, in dem wir es mit einer ganzen Reihe von Kontrahenten aufnehmen. Den Schwierigkeitsgrad passen wir bereits im Vorfeld an, jedoch steigt dieser auch im Verlauf der Duelle. Die Computer-Kontrahenten sind gerade auf der niedrigsten Stufe reines Kanonenfutter, leisten aber bereits im mittleren Schwierigkeitsgrad ordentlich Gegenwehr. Wer echte Herausforderungen sucht, probiert sich am ebenfalls integrierten Online-Multiplayer aus. Im Test funktionierten die Duelle absolut reibungslos. Lags oder dergleichen traten – wie schon in den Vorgängern – nicht auf. ❑

MEINE MEINUNG

Olaf Bleich



„Wie gewohnt klasse spielbar und sehr umfangreich"

Als alter Fan der *Soul Calibur*-Reihe war ich neugierig, wie sich Bandai Namcos Waffen-Klopper nach einer so langen Pause präsentiert. Auf der einen Seite bin ich erleichtert, dass *Soul Calibur 6* in vielen Aspekten das Beste der Serie zurückbringt und mit der „Reversal Edge" auch eine lohnenswerte Neuerung vorstellt; trotzdem vermisse ich die wirklich bahnbrechenden Ideen, die die Reihe nach vorne bringen könnten. *Soul Calibur* stagniert in vielen Bereichen und wurde deshalb mittlerweile von anderen Beat 'em Ups überholt. Gerade der Story-Modus hätte mit mehr Liebe zum Detail so viel besser werden können, als er tatsächlich ist. *Soul Calibur 6* erweist sich somit als technisch solides und vor allem gut spielbares Beat 'em Up mit üppigem Umfang und nur wenigen Schwachstellen. Fans der Serie schlagen sofort zu, Interessierte sollten aufgrund des andersartigen 3D-Ansatzes zumindest intensiv reinschauen.

Olaf Bleich ist freier Autor für PC Games und diverse Schwestermagazine

PRO UND CONTRA

- ➕ Besserer Spielfluss als beim Vorgänger
- ➕ Eingängige Steuerung, die gut von der Hand geht
- ➕ Großer Spielumfang
- ➕ Stabiles Online-Gameplay und Community-Funktionen
- ➕ Durch die geringe Einstiegshürde auch für Genre-Neulinge geeignet
- ➖ Sprachausgabe wiederholt sich viel zu oft
- ➖ Wenige handfeste Innovationen, wodurch das Gameplay etwas stagniert
- ➖ Gesamtpräsentation nur noch auf gutem Niveau
- ➖ Komplexer, aber altbackener Story-Modus




Landwirtschafts-Simulator 19 Server
SERVER IM ERSTEN MONAT
0,99 EURO
20% GAMESPLANET.COM -Rabatt für dich und 3 Freunde*
4NETPLAYERS.DE
• Gameserver • Teamspeakserver •
Ein Produkt der CMG
Computec Media Group

Call of **Cthulhu**

Der Cthulhu-Mythos ist auf Darkwater angekommen. Und ihr müsst ihn aufdecken.

Genre: Adventure
Entwickler: Cyanide Studios
Publisher: Focus Home Interactive
Erscheinungsdatum: 30. Oktober 2018
Preis: ca. € 45,-
USK: ab 16 Jahren

Ein versoffener Privatdetektiv versucht einen mysteriösen Fall zu lösen und entdeckt dabei einen grauenerregenden Kult auf einer kleinen Insel. Spannend!

Von: Paula Sprödefeld

Es gibt kaum eine Gruselgeschichte auf der Welt, die nicht vom großen Genie des Horrors, Howard Phillips – kurz H.P. – Lovecraft, inspiriert wurde. Da ist es doch seltsam, dass es kaum einen guten Cthulhu-Film oder ein gutes Videospiel gibt, das sich mit Lovecrafts Mythos beschäftigt. Cyanide Studios wagt nun einen erneuten Versuch mit *Call of Cthulhu*. Das Adventure-RPG beruht auf dem gleichnamigen Pen&Paper-Spiel von Chaosium von 1986 und ist einen Tag vor Halloween, am 30. Oktober 2018, für PC, PS4 und Xbox One erschienen.

Detektiv auf Abwegen

Ihr spielt den etwas vom Weg abgekommenen Privatdetektiv Edward Pierce, der sein Büro im Boston der 1920er hat. Bei den wenigen Fällen, die er bekommt, ertränkt er seine Sorgen im Alkohol, bis ein Mann ihm eine vielversprechende Akte gibt. Auf einer kleinen Insel vor der Küste Amerikas namens Darkwater ist die Familie Hawkins bei einem mysteriösen Brand ums Leben gekommen. Ehefrau Sarah, Mann Charles und der gemeinsame Sohn Simon haben es nicht aus der Familien-Villa geschafft. Das Einzige, was übrig geblieben ist, ist ein seltsames Gemälde, das Sarah Hawkins gemalt hat.

Pierce macht sich also auf den Weg zur Insel, um herauszufinden, was wirklich passiert ist. Als er ankommt, stellt er fest, dass Darkwater einst eine Walfanggemeinde war, die sich nun kaum noch über Wasser halten kann.

Detektiv trifft auf Horror

Ihr beginnt nun, mit dem Detective zu ermitteln, und sprecht mit den Bewohnern der Insel. Dafür stehen euch bestimmte Fähigkeiten zur Verfügung, denn *Call of Cthulhu* hat einige Rollenspiel-Elemente. Im Menü seht ihr die verschiedenen Fähigkeiten, die ihr mit Charakterpunkten aufwertet. Die Fähigkeiten sind: Ermittlung, Stärke, Psychologie, Redegewandtheit, Entdeckung, Okkultismus und Medizin.

Die letzten beiden erhöht ihr, indem ihr Bücher und Gegenstände zu den jeweiligen Themen findet. Diese Fertigkeiten bringen euch in Dialogen neue Optionen, lassen euch Türen aufbrechen oder okkulte Symbole erkennen, was vor allem auf Darkwater Island hilfreich sein kann.

Vorrangig befragt ihr die Leute, löst aber auch Rätsel, die im Spielverlauf immer abwechslungsreicher werden. In bestimmten Szenen nutzt ihr auch den sogenannten Rekonstruktionsmodus.



Das Fähigkeitensystem gibt euch neue Handlungs- und Dialogoptionen, die jedoch überschaubar sind.



Je mehr Grauen ihr seht, desto durchgeknallter wird euer Charakter, bis er den Verstand verliert.

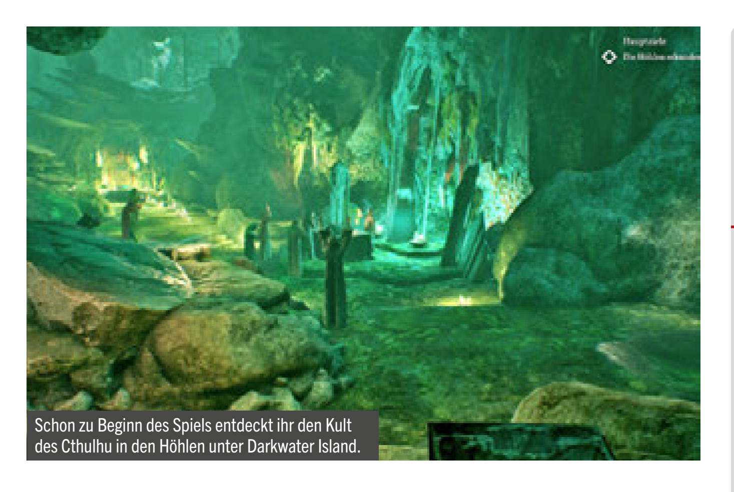
Dabei vollzieht ihr einen oder mehrere Momente nach und entdeckt so Hinweise darauf, was geschehen ist. Zurück in der Realität geht ihr dann diesen Hinweisen nach oder befragt die Menschen dazu.

Aber natürlich ist *Call of Cthulhu* kein reines Detektiv-Spiel, sondern auch ein Horror-Titel. Deshalb haben die Entwickler Monsterbegegnungen eingebaut, die jedoch meist nicht sonderlich grandios ausfallen. Diese Auftritte sind oft verbunden mit Schleich- oder Kampfpassagen, die einerseits nicht wirklich zum restlichen Gameplay passen und andererseits auch nicht gut ausgeführt sind. Meist sind die Schleichpassagen sehr Trial-and-Error-lastig und die Kampfpassagen sind total überflüssig.

Edwards Panikattacken und Klaustrophobie machen das Ganze nicht einfacher, wenn ihr euch vor einem Monster im Schrank versteckt. Da dreht der gute alte Detektiv völlig durch und das nervt gewaltig. Allgemein wird Edward immer durchgeknallter, je mehr okkulte Dinge er zu sehen bekommt. Irgendwann ist nicht mehr klar, was real ist und was nur in seinem Kopf passiert.

Atmosphärisch eindrucksvoll

Das Gameplay ist also nicht unbedingt grandios, aber die Atmosphäre ist es allemal. Sobald ihr Darkwater betreten habt, entfaltet sich eine bedrückende Stimmung. Der grünliche Nebel, der die Insel einhüllt, ist merkwürdig und unangenehm, die Musik wunderbar verstörend und die Beleuchtung einfach großartig! Die nur auf Englisch verfügbare Vertonung ist wirklich sehr gut, jedoch erweisen sich die Gesichtsanimationen in Dialogen als unglaublich hölzern. Das ist leider allgemein bei den Figuren das Problem: Sie wirken sehr steif und unbeweglich.


Schon zu Beginn des Spiels entdeckt ihr den Kult des Cthulhu in den Höhlen unter Darkwater Island.

Zwar ist die Story interessant und hat auch mehrere Enden zu bieten, jedoch endet das Spiel relativ abrupt und wenig zufriedenstellend. Dabei bleibt die Geschichte im Laufe des Spiels spannend, hat Wendungen und oft ist auch nicht klar, ob das nun Realität ist oder Edwards Wahnsinn, der durchscheint.

Horror-Gameplay IST der Horror

Trotz der relativ guten Story und dem teils spaßigen Gameplay ist *Call of Cthulhu* nicht unbedingt ein Meisterstück. Der Horror – vor allem die Monster – wirkt teilweise deplatziert. Als hätten sich die Entwickler gedacht: „Wir haben bisher nur ein Detektiv-Spiel, da muss noch Horror rein, also hopp!“. Das wirkt an vielen Stellen aufgesetzt und ist frustrierend, vor allem, wenn nach einem relativ einfachen Detektiv-Level ein Trial-and-Error-bitte-stirb-800-Mal-bis-du-den-richtigen-Weg-findest-Abschnitt folgt.

Wir hatten zudem mit einem Bug beim ersten Schlurfer-Auftritt zu kämpfen. In der Kunstgalerie der Familie Sanders, wo der Schlurfer, ein interdimensionales Wesen, das erste Mal aus seinem Bild steigt, müsst ihr in den zahlreich vorhandenen Schaukästen den richtigen Dolch finden. Normalerweise zerschlagt ihr einen Schaukasten und haltet dann den Dolch in der Hand, mit dem ihr das Bild zerstört. Wir konnten jedoch keinen Dolch aufnehmen, rannten also in der Galerie im Kreis, nur um immer wieder vom Schlurfer erwischt zu werden. Da es aber weder eine Möglichkeit zurück noch vorwärts gab, mussten wir einen älteren Spielstand laden. Frustrierend!

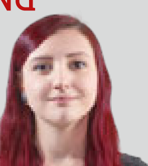
Im Großen und Ganzen na ja

Das alles klingt nicht sonderlich positiv, jedoch muss man dem Spiel schon Pluspunkte dafür geben, dass es sich wirklich an den klassischen Cthulhu-Mythos hält, die Detektivarbeit und das Fähigkeitensystem Spaß machen und die Story auf interessante Weise erzählt wird. Die wird euch nämlich nicht einfach vorgesetzt, sondern ihr erfahrt sie durch eure Ermittlungen.

Aber ja, die Probleme des Spiels sind schon groß und können nicht einfach ignoriert werden. Sie mindern den Spielspaß teils ungemein. Vielleicht schaffen es Spieleentwickler irgendwann einmal, ein Spiel zu machen, das dem Cthulhu-Mythos und H.P. Lovecraft gerecht wird. ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„Da fehlt ein ganzes Stück zum sehr guten Spiel. Leider.“

Ich hatte mich so gefreut, als *Call of Cthulhu* angekündigt wurde. Ein Detektivspiel mit Horrorelementen fällt zufälligerweise genau in mein Metier. Und dazu auch noch der Cthulhu-Mythos, mit dem ich mich sowieso gerne beschäftige. Klasse! Bis das Spiel kam und meine Freude einen Dämpfer erhielt. Der Anfang des Spiels ist wirklich nicht schlecht! Die Stimmung ist toll und die Rätsel und Detektivarbeit machen eigentlich Spaß, weil auch die Charaktere interessante Hintergrundgeschichten haben. Aber sobald das Spiel versucht, tatsächlichen Horror in Form von Monstern reinzubringen, nimmt der Spaß rapide ab. Versteht mich nicht falsch, ich liebe Horror-Spiele, aber auch nur, wenn der Horror so richtig zur Geltung kommt. Denn in *Call of Cthulhu* wirkt er eher aufgesetzt, als MÜSSTE er noch eingebaut werden. Schade, denn die meisten anderen Dinge im Spiel sind gelungen. Aber der Horror-Aspekt ist nun mal ein großer Teil des Spielprinzips und funktioniert nicht sonderlich gut. Sie hätten damit subtil bleiben und nicht versuchen sollen, Monster einzubauen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Gute englische Vertonung
- ➕ Eindrucksvolle Atmosphäre
- ➕ Interessante Story
- ➕ Gute Rätsel
- ➖ Hölzerne Animationen
- ➖ Zu einfach in den Detektiv-Abschnitten
- ➖ Frustrierende Trial-and-Error-Passagen in den Monsterbegegnungen
- ➖ Sehr lineares Gameplay
- ➖ Kleinere Bugs
- ➖ Balancing-Probleme
- ➖ Schlechte Kampf- und Schleichpassagen

WERTUNG **76**


In Gesprächen habt ihr je nach Fähigkeiten unterschiedliche Dialogoptionen zur Auswahl.


Im Rekonstruktionsmodus findet ihr wichtige Hinweise. Nach diesen fragt ihr dann die Einwohner.

Mit tollen Charakteren und einer spannenden Story weht ein Hauch von *Baldur's Gate* durch *Pathfinder: Kingmaker*.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Owlcat Games
Publisher: Deep Silver
Erscheinungsdatum: 25. September 2018
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 12 Jahren

Pathfinder: **Kingmaker**

Auf den Spuren von *Baldur's Gate* erschafft ein junges russisches Team ein interessantes Rollenspiel mit spannenden neuen Ideen.

Von: Matthias Dammes

Klassische Computer-Rollenspiele basieren in der Regel auf bereits etablierten Pen&Paper-Systemen, auch *Pathfinder: Kingmaker* ist da keine Ausnahme. Vor allem *Dungeons & Dragons* dürfte den meisten in dieser Hinsicht ein Begriff sein. Immerhin stützten sich Hits wie *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* und *Neverwinter Nights* auf die beliebte Vorlage. Das junge russische Entwickler-Team von Owlcat Games hat sich für ihr Debüt-Projekt mit *Pathfinder* jedoch ein RPG-System ausgesucht, das sich vor allem in Nordamerika fast noch größerer Beliebtheit erfreut als das klassische D&D.

Der Spielablauf folgt den klassischen Mustern ähnlicher Genrevertreter wie *Pillars of Eternity*. Mit einer Party aus bis zu sechs Charakteren werden schick gestaltete Gebiete erkundet, die durch Reisen auf einer weitläufigen Weltkarte erreicht werden. Stück für Stück werden neue Gebiete aufgedeckt und die Gruppe unterwegs in Zufallsbegegnungen verwickelt.



Auf der gewaltigen Weltkarte ziehen wir unsere Party von einem interessanten Ort zum nächsten.

Neue Herrscher braucht das Land

Dabei erzählt das Spiel eine spannende Geschichte. Euer Held ist einer aus einer Reihe von Abenteurern, die den Auftrag erhalten, einen unkontrollierten Landstrich von einer grausamen Räuberbande zu befreien. Als Gegenleistung sollt ihr zum Herrscher über dieses unbeanspruchte Stück Land ernannt werden. Doch als neu ernannter Baron oder Baronin beginnen eure Probleme erst so richtig. Düstere Kräfte versuchen euer junges Reich zu Fall zu bringen. Erzählerisch braucht sich *Pathfinder: Kingmaker* dabei kaum hinter anderen Genrevertretern zu verstecken. Immerhin konnte das Team von Owlcat Games keinen Geringeren



21 Klassen mit jeweils vier Unterklassen sorgen für ein wahnsinnig komplexes Charaktersystem.

als RPG-Legende Chris Avellone als Storyschreiber verpflichten. Auch die vielen Charaktere, allen voran die Gefährten, überzeugen. Figuren wie die Geschichtenschreiberin Linzi oder der völlig überhebliche Gnom-Gelehrte Jubilost sind liebevoll gestaltet und tragen zur Atmosphäre des Spiels bei. Schade nur, dass es viel zu wenig Interaktionen oder neue Gespräche mit den Gefährten gibt.

Aufbau eines Königreichs

Als erfrischend neue Idee gesellt sich zum klassischen Rollenspiel-Gameplay die Verwaltung des eigenen Herrschaftsgebietes. Aus den Reihen unserer Gefährten und anderer nahestehender Personen ernennen wir Minister für verschiedene Aspekte des Staates, mit deren Hilfe wir Probleme und Gelegenheiten angehen. So steigern wir Werte wie Stabilität, Wirtschaft, Militär und Glaube, die über den Erfolg unseres Reiches entscheiden. Das motiviert und erzeugt eine gewisse Spannung, denn ständig sitzt uns die Zeit im Nacken. Probleme der Bürger lassen sich nur in einem fest gesteckten Zeitrahmen lösen, aber auch die Bedrohungen durch die Hauptstory lassen nicht ewig auf sich warten. Zusätzlich gilt es, sich um die kleinen und großen Probleme von Gefährten und anderen Charakteren zu kümmern, die aber alle auf irgendeine Weise auch immer gut mit dem Schicksal unserer Herrschaft verbunden sind.

Kampfstrategie

Kämpfe laufen in Echtzeit ab, werden im Hintergrund aber mit dem rundenbasierten System von *Pathfinder* berechnet und ausgewürfelt. Das Geschehen lässt sich dabei jederzeit pausieren, um Befehle zu erteilen. Das ist auch bitter nötig, denn die Kämpfe haben es häufig in sich. Selbst auf den niedrigeren der sechs Schwierigkeitsgrade können bestimmte Gegner eine große Herausforderung darstellen. Kenntnis der Besonderheiten von Gegnern sowie der Skills und Werte der eigenen Leute sind häufig essenziell.

Mit der Zeit wird das permanente Mikromanagement aller sechs Gruppenmitglieder aber auch zur Last. Überlässt man die Gefährten sich selbst, führen diese nur noch Standard-Angriffe und maximal eine automatisierbare Fähigkeit aus. Hier wären deutlich umfangreichere Systeme für autarkes Vorgehen der Party wünschenswert gewesen.

Ein Problem, gerade zum Release, waren für viele Spieler auch zahlreiche Bugs. Einige kleine Fehler sind uns auch im Test noch begegnet. Wirklich störend war dabei allerdings nur, dass längst verstorbene Charaktere wieder aufgetaucht sind und ihre Rolle an unserem Hofe fortsetzten, als wäre nie etwas geschehen. Immerhin leisten die Entwickler seit der Veröffentlichung einen vorbildlichen Support. Regelmäßige Patches haben bereits zahlreiche Probleme behoben. Was uns am Ende vor allem genervt hat, sind die viel zu häufigen und langen Ladezeiten, die einen Großteil der Spielzeit einnehmen. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, bekommt mit *Pathfinder: Kingmaker* aber ein durchaus lohnenswertes Rollenspiel. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Ein tolles RPG mit frischen Ideen, aber auch Problemen."

Im Bereich der CRPGs haben die Entwickler von Larian Studios spätestens mit *Divinity: Original Sin 2* für mich einen Standard gesetzt. An diese hohe Messlatte kommt *Pathfinder: Kingmaker* leider nicht heran. Das beginnt für mich schon bei der fehlenden Vollvertonung. Viele Stunden nur mit dem Lesen von Texten zu verbringen, gehört für mich einfach nicht mehr zu einem modernen Spielerlebnis. Der nur minimale Einsatz vertonter Texte ist besonders schade, weil die verschiedenen Charaktere wirklich tolle Stimmen verpasst bekommen haben, die Figuren wie Linzi und Octavia noch mehr Charakter verleihen. Dennoch hat mich *Pathfinder: Kingmaker* gepackt. Vor allem nach der Gründung meiner eigenen Baronie war ich voll bei der Sache. Der permanente Balanceakt, sich um die Nöte und den Ausbau des eigenen Reiches zu kümmern und gleichzeitig die drängenden Ereignisse der Hauptstory nicht aus den Augen zu verlieren, motivierte mich unheimlich. Wenn nur diese ständigen Ladezeiten nicht wären.

PRO UND CONTRA

- ⊞ Spannende Story
- ⊞ Umfangreiches und komplexes Klassensystem
- ⊞ Aufbau des eigenen Königreiches
- ⊞ Hübsch gestaltete Spielwelt
- ⊞ Enorme Spielzeit (locker 100+ Stunden)
- ⊞ Hoher Wiederspielwert
- ⊞ Super Soundtrack
- ⊞ Tolle englische Sprecher …
- ⊟ … aber viel zu wenig Vertonung
- ⊟ Zu wenig Interaktion mit Gefährten
- ⊟ Gefährten können kaum automatisiert werden
- ⊟ Sehr häufige und lange Ladezeiten
- ⊟ Diverse Bugs





In den jederzeit pausierbaren Kämpfen geben wir Befehle und hoffen auf das Würfelglück.


In der Verwaltung des Königreiches schicken wir unsere Ratgeber aus, um Probleme der Untertanen zu lösen.

Auf den Planeten sammeln wir mit unserem Lander Ressourcen ein, die wir anschließend verkaufen können.

Star Control: **Origins**

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Stardock Entertainment
Publisher: Stardock Entertainment
Erscheinungsdatum: 20. September 2018
Preis: ca. € 40,-
USK: noch nicht geprüft

Ein fast vergessener Klassiker feiert seine Rückkehr! Ob das Weltraumabenteuer auch heute noch gut unterhält, verraten wir euch in unserem Test.

Von: Matti Sandqvist

In den Neunzigern wurden die Grundsteine für unglaublich viele noch heute präsente Weltraum-Spielereihen gelegt – man denke nur an legendäre Titel wie *Master of Orion*, *Wing Commander* oder *Homeworld*. Einige der damals erfolgreichen Serien sind aber heute fast schon vergessen, zu denen leider auch die *Star Control*-Reihe gehört. Den Höhepunkt erreichte die Mischung aus Adventure- und Action-Spiel mit dem zweiten Teil im Jahr 1992. *Star Control 2: The Ur-Quan Masters* setzte zwar weiterhin auf die kurzweiligen Arcade-Weltraumkämpfe aus der 2D-Vogelperspektive, erzählte aber zudem eine Geschichte über den Überlebenskampf der Menschheit und deren Befreiungskrieg gegen das sklaventreibende Alien-Volk der Ur-Quan. Dabei nahm sich das Spiel trotz der eigentlich düsteren Endzeit-Thematik nie zu ernst, eines der Highlights und zugleich Markenzeichen von *Star Control 2* war vielmehr der eigenwillige Humor. Während unseres unglaublich langen Abenteuers trafen wir auf Außerirdische wie die paranoiden Spathi, die selbstmörderischen Shofixti sowie die stets feiernden Orz und mussten immer wieder eher merkwürdige Aufgaben für sie erledigen, damit sie unserer Allianz gegen die Ur-Quan beitraten.



Jedes einzelne Sonnensystem verfügt über mehrere Planeten und Monde, auf denen wir landen können.

Remake oder Reboot?

Mit *Star Control: Origins* will Stardock Entertainment (*Galactic Civilizations*-Reihe) nun die einstmals mehr oder minder erfolgreiche Weltraumspiel-Serie wiederbeleben. Der neue Ableger ist irgendwo zwischen einem Reboot der Serie und einem Remake des zweiten Teils angesiedelt, sprich uns erwartet eine fast identische, aber grafisch aufgeputschte Spielmechanik von *Star Control 2* mit einer frischen Handlung. Dieses Mal geht es nicht gegen die Ur-Quan, sondern die Scryve. Die neue Bedrohung für die Menschheit ist aber am Ende ähnlich mit den Fieslingen des Originals. Auch die Scryve verweigern weitestgehend die Kommunikation mit unserer angeblich primitiven Rasse und möchten uns sicherheitshalber, statt zu versklaven, einfach auslöschen. Damit wir die Erde retten können, gilt es wie schon in der Vorlage, die riesige Galaxis zu erkunden und außerirdische Völker davon zu überzeugen, dass sie unserer Allianz der freien Planeten beitreten.

Für die Aufgabe steht uns das einzige mit einem Hyperdrive aus-



In den Weltraumkämpfen können wir unser Hauptschiff oder auch eines der angeheuerten Vehikel der anderen Völker steuern. Wenn wir aber unser Hauptschiff verlieren, ist das Spiel zu Ende.

gestattete Schiff der Menschheit zur Verfügung, das wir im Laufe des Spiels mit allerlei Upgrades versehen. Grundbaustein von *Star Control: Origins* sind nämlich weiterhin die Arcade-Kämpfe im Weltraum, die man auch separat von der Hauptkampagne gegen einen anderen Spieler ausfechten darf. Die Gefechte steuern sich zwar relativ simpel, werden aber im Laufe des Abenteuers immer herausfordernder. So treffen wir auf Alien-Schiffe, die etwa deutlich mehr Trefferpunkte haben oder über weitaus schlagkräftigere Waffensysteme verfügen. Damit wir gegen sie gewappnet sind, müssen wir entweder Aufträge für die Außerirdischen erledigen und so ihre Schiffsmodelle für unsere Flotte freischalten oder mit unserem Lander auf Planeten landen und dort Ressourcen einsammeln. Auch das Einsammeln ist wie die Kämpfe ein eigenes Mini-Spiel. Hier fliegen wir mit unserem Lander über stark verkleinerte Planeten und müssen darauf achten, dass wir nicht von Droiden, Vulkanen, Strahlung oder giftigen Gasen ausgeschaltet werden. Wie für die Gefechte können wir auch unseren Lander im Laufe des Spiels verbessern und gelangen so auf Planetenoberflächen, auf denen wir sonst innerhalb weniger Sekunden verglüht wären.

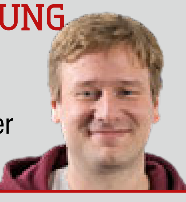
Auf den Humor kommt es an

Die Weltraumgefechte und das Einsammeln der Ressourcen sind insgesamt ganz nett gemacht, aber beileibe nicht die wirkliche Stärke von *Star Control: Origins*. Wie schon beim Original sind es die abgedrehte Handlung und vor allem die oftmals überaus lustigen Außerirdischen, die zum Weiterspielen motivieren. Zu Beginn helfen uns etwa die schneckenähnlichen Tywom, die sich aus unerklärlichen Gründen die TV-Serien der Erde angeschaut haben und nun stets Vorschläge für deren Verbesserung haben. Außerdem haben sie sogar einen Androiden bauen lassen, damit sie immer mit uns kuscheln können – was sie auch immer mit „kuscheln" genau meinen. Die oktopusartigen Mukay sind wiederum überall auf der Suche nach Fisch, weil sie angeblich die Meeresbewohner als eine große Bedrohung ansehen, aber in Wirklichkeit einfach nur unheimlich gefräßig sind. Alle Dialoge mit den Aliens sind exzellent (leider nur auf Englisch) vertont und auch die relativ simpel animierten Modelle der Außerirdischen überzeugen. Ein wenig schade ist nur, dass uns oftmals eine Entscheidungsfreiheit vorgegaukelt wird, die am Ende kaum Auswirkungen hat.

Das ist aber insgesamt leicht zu verschmerzen. *Star Control: Origins* ist ein äußerst liebevoller Fan-Service, der sich aber auch an Leute richtet, die mit dem Original wenig bis gar keine Erfahrungen gesammelt haben. Wer Lust auf ein Weltraumabenteuer mit dem Humor von Douglas-Adams-Romanen hat, aber nicht ein AAA-Sci-Fi-Epos im Stile von *Mass Effect* erwartet und ein wenig Zeit mitbringt, wird mit der Neuauflage garantiert glücklich – auch wenn die einzelnen Spielelemente eher nett als grandios sind und der Wiederspielwert aufgrund der recht linearen Struktur gering ist. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



„Unterhaltsames Weltraumabenteuer für Jung und Alt!"

Ich gehöre zu den wenigen Redakteuren im Verlag, die in den Neunzigern unzählige Stunden mit *Star Control 2* verbracht haben. Daher war meine Freude groß, als ich von Stardocks geplanter Neuauflage gehört habe. Enttäuscht wurde ich auch nicht: *Star Control: Origins* hat nicht nur eine sehr ähnliche Spielmechanik im Vergleich zum Original, sondern ist mindestens ebenso lustig. Mir hat das rund 20 Stunden lange Weltraumabenteuer deshalb unheimlich viel Spaß gemacht, auch wenn die einzelnen Spielmechaniken eher simpel sind, die Präsentation nur nett und der Wiederspielwert kaum vorhanden ist. Natürlich kann man in der Theorie noch die Weltraumgefechte gegen Freunde spielen, mir waren die Duelle aber für eine stundenlange Unterhaltung viel zu einfach. Wer gerne Douglas-Adams-Romane liest und seinen eigenwilligen Humor schätzt, wird sehr wahrscheinlich auch mit *Star Control: Originis* seinen Spaß haben – auch dann, wenn man die Originale nie gespielt hat.

PRO UND CONTRA

- ➕ Eines der bis dato humorvollsten Weltraumspiele
- ➕ Riesige Spielwelt, die dank der vielen Alien-Völker zum Entdecken einlädt
- ➕ Kurzweilige Weltraumgefechte
- ➕ Exzellente (englische) Vertonung
- ➕ Interessante Handlung
- ➖ Keine wirkliche Entscheidungsfreiheit
- ➖ Geringer Wiederspielwert
- ➖ Die einzelnen Spielmechaniken sind relativ simpel
- ➖ Schlichte Inszenierung, wenige Zwischensequenzen
- ➖ Schwache deutsche Übersetzung





Unser Schiff statten wir im Laufe des Abenteuers mit vielen Upgrades aus, die nicht nur die Waffen, sondern ebenso die Geschwindigkeit oder Reichweite verbessern.



Die Trandals sehen zwar aus wie Monster, gehören aber eigentlich zu den netten Außerirdischen – wenn nicht ein Overmind sie kontrollieren würde.

Auf geht's, Jungs – im *Football Manager 2019* schickt ihr eure eigens zusammengestellte Mannschaft auf den Rasen.

PC Games AWARD Ausgabe 12/2018 85

Football Manager **2019**

Genre: Sport-Simulation
Entwickler: Sports Interactive
Publisher: Sega
Erscheinungsdatum: 2. November 2018
Preis: ca. € 55,-
USK: ab 0 Jahren

Mit dem *Football Manager 2019* könnt ihr endlich euren Traum verwirklichen, einmal Bundesliga-Trainer zu sein. Aber was wird dem Fußball-Herz noch geboten? **Von:** David Benke

Wer kennt das nicht? Man sitzt am Samstagnachmittag auf der Couch, sieht im TV seinen Lieblingsclub eine weitere Niederlage kassieren, wirft einen abfälligen Blick auf den Trainer und sagt mürrisch zu sich selbst: „Ich könnte das um Welten besser". Für all jene, denen diese Situation seltsam vertraut vorkommt, gibt es nun eine gute Nachricht: Ihr habt endlich die Möglichkeit, euer Können unter Beweis zu stellen! Mit dem *Football Manager 2019* werdet ihr selbst zum Fußballtrainer. Aber Vorsicht, das Ganze ist nicht so einfach, wie ihr euch das vielleicht vorstellt.

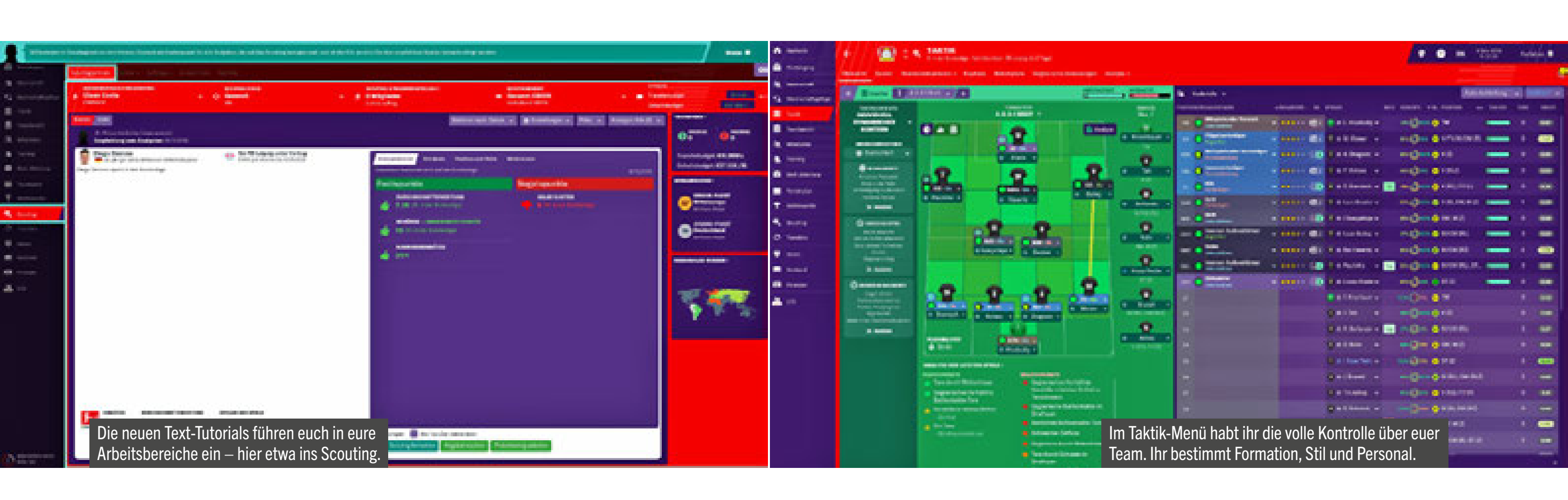
Der Titel aus dem Hause Sports Interactive kann auf den ersten Blick schon ein wenig einschüchternd sein. Habt ihr zu Beginn des Spiels euer Alter Ego erstellt, Aussehen und Fähigkeiten ausgewählt und einen Startpunkt festgelegt, schmeißt euch der *FM19* direkt ins Geschehen. Der Startscreen erschlägt dabei gerade Neueinsteiger mit einer Vielzahl an Menüs und Einstellungsmöglichkeiten.

Verloren im Text-Dschungel

Zugegeben: Der Bildschirm ist zwar übersichtlich und strukturiert gestaltet. Die fast 20 Vereinsbereiche, die ihr über eine Leiste am linken Bildschirmrand aufrufen könnt, stecken aber voller Unterpunkte mit zusätzlichen Daten und Statistiken. Es herrscht ein schierer Überfluss an Information. Da dauert es eine gewisse Zeit, bis man sich erst einmal zurechtgefunden und alle Funktionen begriffen hat.

Orientierung bieten kleine Texteinblendungen, die ihr per Mouseover aktiviert. Zudem verfügt der *Football Manager* in diesem Jahr erstmals auch über ein Tutorial, das euch die verschiedenen Arbeitsbereiche näherbringt. Diese Einführungen starten automatisch zu Saisonbeginn, lassen sich bei Bedarf aber auch jederzeit wiederholen. Ihre Umsetzung ist allerdings noch ein wenig ausbaufähig. Momentan bestehen die Tutorials hauptsächlich aus Text. Viel Text. Dieser wird einmalig am oberen Bildschirmrand angezeigt, danach seid ihr wieder auf euch allein gestellt.

Habt ihr aber schließlich einen Überblick über euren Verein gewonnen, genießt ihr dort absolute Kontrolle. Ihr dürft euch um jede noch so kleine Angelegenheit kümmern – seien es nun Spielerverträge oder Transfers. Besonders interessant sind die überarbeiteten Trainings- und Taktik-Menüs. Hier habt ihr die Möglichkeit, individuelle Übungssessions zu erstellen



Die neuen Text-Tutorials führen euch in eure Arbeitsbereiche ein – hier etwa ins Scouting.

Im Taktik-Menü habt ihr die volle Kontrolle über euer Team. Ihr bestimmt Formation, Stil und Personal.

und die Marschroute eures Teams festzulegen. Dabei könnt ihr euch an realen Strategien wie etwa Barcelonas Tiki-Taka orientieren oder eine eigene Spielweise kreieren, die genau zu eurem Spielermaterial passt. Zudem habt ihr die Wahl bei der Grundausrichtung eures Teams sowie der Taktik bei gegnerischem oder eigenem Ballbesitz. Schließlich lassen sich noch Position und Anweisung jedes einzelnen Akteurs einzeln anpassen. Mehr Realismus geht nicht!

Alles unter Kontrolle

Seid ihr von so viel Verantwortung etwas überfordert, lassen sich alle Aufgaben auch einfach an den Co-Trainer delegieren. Das ist gerade zu Beginn ganz nützlich, könnt ihr euch so doch erst mal auf das Wesentliche konzentrieren und unliebsame Tätigkeiten wie das Personalwesen oder das Nachwuchsmanagement in die Hände des Computers legen. Der gibt euch hin und wieder auch kleine Taktik-Tipps, die sich mit nur einem Mausklick umsetzen lassen. Dann wird etwa ein gefährlicher Gegenspieler enger gedeckt.

Auch abseits von Kabine und Trainingsplatz bietet der *Football Manager 2019* eine beeindruckende Detailtiefe. Der Titel verfügt über 26 lizenzierte Ligen aus elf Ländern, deutsche Fans freut natürlich besonders die Franchise-Premiere der Bundesliga. Diese ist in diesem Jahr erstmals mit allen Namen, Wappen und Spielerbildern vertreten. Das sorgt für zusätzliche Authentizität – genauso wie die riesige Spielerdatenbank: Über 450.000 Akteure sind im Spiel enthalten und verhalten oder entwickeln sich dank eines ausgeklügelten Bewertungssystems so realistisch wie noch nie. Wem das nicht reicht, der kann sich zusätzlich auf die Community verlassen. Der FM19 bindet nämlich den Steam Workshop aktiv mit ein. Dort könnt ihr nicht nur Taktikvorlagen anderer Spieler, sondern auch editierte Datenbanken herunterladen – zum Beispiel für die 3. Liga.

Glaubhafte Welt, mäßige Grafik

Auch sonst wissen die Entwickler von Sports Interactive, wie man eine immersive Welt aufbaut. Euch erwartet etwa ein Social Media Feed, der euch über die aktuellen Vorgänge im Weltfußball und die entsprechenden Reaktionen der Fans aufklärt. Obendrein gibt es Pressekonferenzen, Interviews und Mannschaftssitzungen, in denen ihr euch beweisen müsst.

Die Wahrheit liegt dann am Ende aber natürlich auf dem Platz. Dort könnt ihr das Geschehen aus verschiedenen Perspektiven verfolgen und von außen Einfluss nehmen. Ihr wechselt Spieler aus, ändert dynamisch eure Taktik oder gebt per Zuruf Anweisungen. In der Pause lässt sich während der Kabinenansprache noch einmal an die Moral der Mannschaft appellieren. Manchmal hilft euch aber auch all das nicht mehr weiter. Dann müsst ihr hilflos von der virtuellen Seitenlinie aus zusehen, wie euer Team verliert – trotz idealer Vorbereitung. Ab und an gewinnt ihr aber auch mal, ohne genau zu wissen, warum. Eine gewisse Intransparenz ist beim Spielausgang immer spürbar.

An der Optik sollte Sports Interactive ebenfalls noch etwas schrauben. Grafisch ist der *Football Manager 2019* nämlich kein Leckerbissen. Die Charaktermodelle wirken altbacken, die Bewegungen der Spieler hölzern. Besonders Torhüter machen einen ziemlich unbeholfenen Eindruck. Die Matchpräsentation ist ziemlich lieblos – trotz der Einbindung neuer Technologien wie Video-Referee und Torlinientechnik. Immerhin der Sound im Stadion ist anständig, in den Menüs haben wir im Gegenzug gar keine Musik. Generell hätten der Atmosphäre weniger Text und mehr Abwechslung gut getan.

An anderen Stellen fehlt es noch ein wenig am Feinschliff. Stellenweise haben sich kleinere Rechtschreibfehler oder komische Übersetzungen eingeschlichen. Manche Spieler verfügen über kein Bild, (Noch)-Bayern-Trainer Niko Kovac hieß in unserem Spielstand Max Mustermann. Verletzungen treten unverhältnismäßig oft auf, Stürmer entscheiden 1-gegen-1-Situationen zu selten für sich. Zudem werden einige Aspekte des Spiels nur unzureichend erklärt.

Ein Zeitfresser mit Makeln

Zu guter Letzt sollte noch der Zeitfaktor erwähnt werden. Wer sich für den *Football Manager 2019* interessiert, sollte nämlich ausreichend Geduld mitbringen. Das Ingame-Tempo ist recht gemächlich – teils sogar unerträglich langsam. Die Simulation wird ständig wegen Kleinigkeiten unterbrochen. Das stört gehörig den Spielfluss, lässt uns aber auch verstehen, warum der durchschnittliche Spieler rund 250 Stunden jährlich investiert.

Trotz all der Makel ist der *Football Manager 2019* aber immer noch ein tolles Spiel – vielleicht sogar mehr als das. Er ist die perfekte Illusion. Sports Interactive baut hier eine Welt um den Spieler auf, die glaubhaft wirkt und in der man sich stundenlang verlieren kann. Die Entwickler schaffen es, dass man eine emotionale Bindung zu virtuellen Spielern aufbaut und dass man emotional mitgenommen wird, obwohl man doch eigentlich nur vor dem Bildschirm sitzt. Es macht einfach Spaß, zuzusehen, wie die eigene Taktik aufgeht. Es reißt dich voller Euphorie aus dem Sitz, wenn das Team in der Nachspielzeit noch den entscheidenden Siegtreffer erzielt. Da spielt es dann auch keine große Rolle mehr, dass man nicht jedes letzte Detail verstanden hat. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



„Viel Zeit und eine Vorliebe für Zahlen sind hier von Vorteil."

Der *Football Manager 2019* bietet zweifelsohne eine der realistischsten und immersivsten Spielerfahrungen, die es im Bereich der Simulationen gibt. Was dem Spieler hier an Tiefgang geboten wird, ist wirklich beeindruckend. Von den Lizenzen über die ausführlichen Taktik- und Trainingsoptionen bis hin zum Umgang mit der Medienwelt – es fühlt sich einfach alles echt an. Ihr spielt hier nicht einfach einen Fußballtrainer. Nein, ihr SEID einer. Leider ist die größte Stärke des Titels auch gleichzeitig seine größte Schwäche: Ob seiner vielen Funktionen ist der *FM19* extrem komplex und schüchtert Neueinsteiger eher ein. Da helfen Tutorials und Hilfestellungen des Computers auch nur bedingt weiter. Mit der etwas altbackenen Optik wird das Spiel die breite Masse ebenfalls wohl eher nicht ansprechen. Taktikfüchse und Fußballpuristen, welche die Einarbeitungszeit und den minimalistischen Stil nicht scheuen, dürfen hier aber gerne zugreifen. Wer noch mit einem Kauf liebäugelt, sollte sich zumindest die kostenlose Demo zu Gemüte führen. Da könnt ihr eine halbe Saison lang Probe spielen und dann eurer finales Urteil fällen.

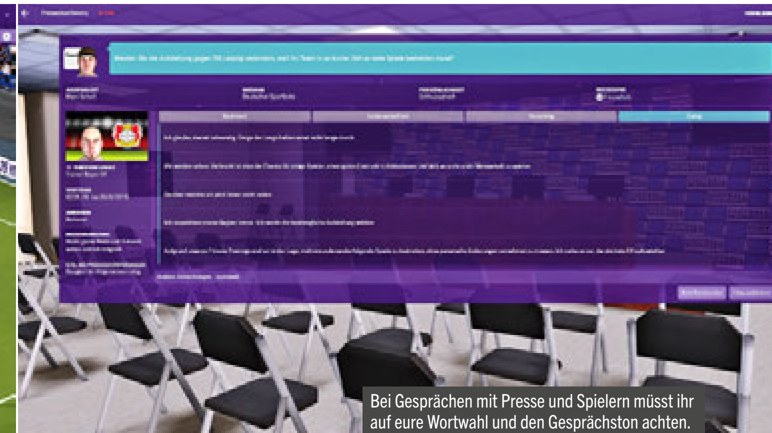
PRO UND CONTRA

- ➕ Vollständige Bundesliga-Lizenz
- ➕ Tutorials und Tipps
- ➕ Überarbeitetes Taktik- und Trainings-Feature
- ➕ Unglaublicher Detailgrad
- ➕ Video-Referee und Torlinientechnik
- ➕ Riesige Spielerdatenbank mit realistischen Werten
- ➕ Modifizierungsmöglichkeiten durch den Steam Workshop
- ➖ Altbackene Grafik
- ➖ Viel Einarbeitungszeit
- ➖ Langsames Spieltempo





Ihr könnt das Spiel aus mehreren Perspektiven verfolgen, die Präsentation ist aber eher minimalistisch.



Bei Gesprächen mit Presse und Spielern müsst ihr auf eure Wortwahl und den Gesprächston achten.

Grip

Von Wüste bis Schnee – die futuristischen Strecken sind abwechslungsreich gestaltet.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Caged Element
Publisher: Eurovideo
Erscheinungsdatum: 6. Nov. 2018
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 12 Jahren

Schnell, actionreich, herausfordernd – *Grip* ist ein futuristischer Action-Racer, der dem Spieler alles abverlangt.

Von: Andreas Szedlak

Grip wirkt auf den ersten Blick wie das uneheliche Baby von *Mario Kart* und *Wipeout*. Jedoch weisen die superschnellen und actionreichen Rennen auf futuristischen Strecken eine Besonderheit auf: Die mit überdimensionalen Reifen ausgestatteten Flundern können auf dem Kopf fahren, was in den mit Loopings, Röhren und Steilwänden gespickten Kursen für eine unglaubliche Dynamik sorgt. Entfaltet sich der Spielspaß ebenso im Highspeed-Tempo?

Combat Racing

Die Kampagne ist in Turnierform aufgebaut. Jedes Turnier besteht aus drei Events. Nach drei absolvierten Turnieren wartet ein Duell auf euch. Nur wenn ihr dieses gewinnt, wird der nächste Rang der Kampagne freigeschaltet.

Neben klassischen Rennen, in denen es darauf ankommt, als Erster die Ziellinie zu überqueren, gibt es noch eine Reihe weiterer Wettkämpfe. Ultimative Rennen belohnen allerlei Aktionen mit Punkten, etwa wenn ihr einen Gegner mit einer Rakete abschießt oder mit einer MG-Salve nervt – hier gewinnt, wer am Ende des Rennens die meisten Punkte auf dem Konto hat. Der Modus Tempoteufel dagegen verzichtet auf den Einsatz von Waffen. Jedes der grün leuchtenden Extras bringt einen Tempo-Boost, den ihr per Knopfdruck aktivieren könnt. Zudem habt ihr wie in allen Modi einen eingebauten Booster zur Verfügung, der sich automatisch auflädt und den ihr jederzeit zünden könnt.

Ein Rennspiel mit Waffen schreit geradezu nach Zerstörungswettkämpfen. Die kanadischen *Grip*-Macher haben diesen Ruf erhört und spektakuläre Deathmatch-Events eingebaut. Hier müsst ihr in einer bestimmten Zeit möglichst viel Schaden an den bis zu neun Widersachern anrichten und erhaltet dafür Punkte. Die Arenen sind so gestaltet, dass es nie lange dauert, bis euch ein Gegner vor die Flinte fährt.

Ohnehin sind die 22 Strecken eine der großen Stärken von *Grip*. Ständig warten Herausforderungen in Form von Sprüngen, Plattformwechseln, Spiralen, Engstellen oder Hindernissen auf euch. Während ihr zu Beginn der Kampagne noch mit moderatem Tempo unterwegs seid, ist der Speed in den Tempoteufel-Events derart hoch, dass ihr kaum noch Zeit habt zu reagieren. Verlasst ihr unfreiwillig die Strecke, werdet ihr automatisch zurück ins Geschehen gebeamt, verliert aber natürlich Zeit.



Ihr könnt bis zu zwei Extras (Waffen, Schutzschild, Turbo) aufnehmen und diese bei Bedarf aktivieren.

Die Fahrzeuge sind symmetrisch, lassen sich also auch „auf dem Kopf" fahren.


Das Deathmatch gewinnt, wer für den meisten Schaden gesorgt hat.

MEINE MEINUNG

Andreas Szedlak



„Guter Action-Racer mit hohem Tempo und spektakulären Strecken“

Ich bin großer *Wipeout*-Fan und einer Runde *Mario Kart* ebenfalls nicht abgeneigt. Somit gehöre ich sicherlich zur Zielgruppe von *Grip* und habe beim Test auch einigen Spaß an den spektakulären Strecken, den vielfältigen Waffen und dem in späteren Rennen absurd hohen Tempo gehabt. Gerade die Tempoteufel-Veranstaltungen lassen meinen Adrenalinspiegel steigen, während die Waffen-Events für ordentlich Schadenfreude sorgen – vor allem gegen menschliche Mitspieler. Es war allerdings in den ersten Tagen nach dem Launch nicht so leicht, Online-Kontrahenten zu finden, die Lobbys waren fast wie ausgestorben. Schade auch, dass die Freude am Rasen mit der Zeit doch etwas abnimmt, denn Kampagnen-Aufbau und Präsentation sind eher dröge gehalten. An diesen Stellen merkt man dem Spiel sein vergleichsweise geringes Budget noch am ehesten an. Insgesamt möchte ich dem Indie-Studio Caged Element jedoch ein Lob aussprechen. Die Jungs und Mädels haben aus ihren bescheidenen Mitteln einiges gemacht.

Alles ist drin

Wie bei *Mario Kart* rasen bei *Grip* auch die Faktoren Glück und Zufall mit. Teilweise seht ihr vor einem Sprung nicht, in welchem Winkel ihr anfahren müsst. So kann es passieren, dass ihr unglücklich aufkommt und euch dreht oder hinter der Streckenbegrenzung landet – beides kostet wertvolle Zeit und meist einige Plätze. Habt ihr gerade kein Schutzschild-Extra parat, wirft euch ein Raketeneinschlag schon mal von der Spitze des Feldes bis ans Ende zurück. Umgekehrt könnt ihr auch in kurzer Zeit mächtig viele Plätze gutmachen, wenn ihr die Extras geschickt einsetzt.

Die 15 Fahrzeuge unterscheiden sich merklich voneinander. So lässt sich der mächtige Renegade selbst von einer Maschinengewehr-Salve kaum beeindrucken, dafür haben die Bremsen große Probleme, das schwere Ungetüm zu zügeln. Der Rogue dagegen beschleunigt wie der Blitz, besitzt jedoch ein vergleichsweise niedriges Maximaltempo.

Tunen lassen sich die Karossen nicht, dafür dürft ihr sie umlackieren, mit Aufklebern versehen und mit anderen Reifen ausstatten, die sich allerdings nicht auf den Grip auswirken. Dieser hängt nicht nur vom gewählten Fahrzeug ab, sondern auch wesentlich von der momentanen Geschwindigkeit. Fahrt ihr langsam, verhält sich eure Karosse höchst sensibel. Bei hohem Tempo kleben die Reifen auf dem Untergrund und ihr könnt problemlos eine Steilwand entlangrasen oder gar die Decke einer Röhre zum Vorankommen nutzen.

Technisch gut

Die PC-Fassung wartet mit einer flüssigen, weitestgehend Pop-up-freien Optik auf. Standardmäßig ist die Bewegungsunschärfe aktiviert. Schaltet ihr sie aus, ploppen Objekte weitaus häufiger ins Bild – zumindest auf Mittelklasse- und Einsteiger-PCs.

Das Handling der Fahrzeuge ist vorzüglich. Jederzeit hat man die volle Kontrolle über seinen Boliden. Grip lässt sich auch im geteilten Bildschirm mit bis zu vier Spielern zocken. Auch ein Online-Modus ist enthalten, es lassen sich alle Spielvarianten mit bis zu zehn Kämpfern bestreiten. Die Performance war in unseren Test-Rennen stets einwandfrei.

Positiv zu erwähnen ist noch der Soundtrack. Unter den zwölf Elektro-Tracks finden sich einige echte Ohrwürmer, die zum Mitwippen animieren. Ohnehin passen derart flotte Beats optimal zu einem temporeichen Action-Racer wie *Grip*.

Auch wenn das spektakuläre Rennspiel vom Fleck weg einiges an Fahrspaß bringt und man sich am Temporausch ergötzt, lässt die Langzeitmotivation doch etwas zu wünschen übrig. Der allzu gleichförmig aufgebauten Kampagne fehlt es merklich an Inspiration. Bei der Präsentation des Spiels hat der Indie-Entwickler Caged Element zudem deutlich gespart. Schade, denn gemeinsam mit den erwähnten technischen Schwächen verschenkt der Action-Racer dadurch einen Teil seines zweifelsohne vorhandenen Potenzials. ❑

PRO UND CONTRA

- + Symmetrische Fahrzeuge sorgen für viel Dynamik
- + Spektakuläre Kurse
- + Gehörig viel Action
- + Prima Geschwindigkeitsgefühl, insbesondere aus der Stoßstangen-Perspektive
- + Gutes Fahrzeug-Handling
- + Abwechslungsreiche Events von Tempoteufel bis Deathmatch
- + Flotter Elektro-Soundtrack mit einigen Ohrwürmen
- − Schwache Präsentation
- − Keinerlei Fahrzeug-Tuning
- − Kampagne uninspiriert aufgebaut

WERTUNG 78



Optisch lassen sich die 15 Fahrzeuge verändern, Leistungstuning gibt es in *Grip* allerdings nicht.

Bei entsprechend hohem Tempo hat euer Fahrzeug auch an Wänden und Decken genügend Grip.

DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, *Bioshock Infinite*, ist ähnlich überzeugend und erhielt von uns dereinst stolze 91 Punkte.

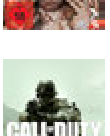
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games
Wertung: 93



Borderlands 2

Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: 2K Games
Wertung: 86



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision
Wertung: 92



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda
Wertung: 83



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf; Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda
Wertung: 86



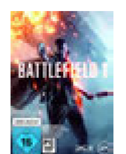
Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, tiefgründigen Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda
Wertung: 86

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

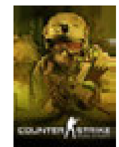
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

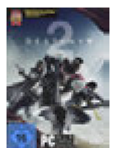
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 92



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktikshooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve
Wertung: 85



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision
Wertung: 86



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

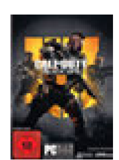
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 88



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve
Wertung: 84



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten *Call of Duty* seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision
Wertung: 90

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft
Wertung: 88



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasywelt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

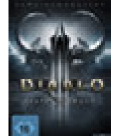
Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 89



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger *Human Revolution*, der 86 Punkte abstaubte.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix
Wertung: 85



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

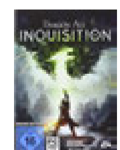
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 86



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios
Wertung: 93



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil *Origins* (86 Punkte) ist aber auch super!

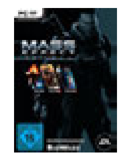
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda
Wertung: 88



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (*Mass Effect 3*)
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 90



Path of Exile

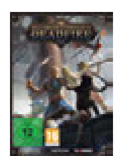
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % Free2Play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games
Wertung: 85

ADVENTURE MEETS RPG: **THE COUNCIL**

Focus Home Interactive vermischt anscheinend gerne Genres. In ihrem neuen Adventure *Call of Cthulhu* (den Test lest ihr hier im Heft!) verbessert ihr die Fähigkeiten eures Charakters, was schon an ein Rollenspiel erinnert. Genauso handhaben sie es mit *The Council*, einem episodisch erzählten Adventure-RPG, das im 18. Jahrhundert spielt. Da kommt die Vermischung sogar noch besser raus, denn ihr wählt auch einen bestimmten Weg – Diplomat, Okkultist oder Detektiv – und habt dementsprechend bestimmte Fähigkeiten. Eure Aufgabe ist es, als Louis de Richet die merkwürdigen Machenschaften von Lord Mortimer aufzudecken, währenddessen noch eure Mutter zu finden und zu versuchen, dabei nicht zu sterben. Die Mischung funktioniert ausgesprochen gut und in der kommenden fünften Episode wird sich das Geheimnis endlich aufklären. **Paula Sprödefeld**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe *Baldur's Gate* aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive
Wertung: 90



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod *Enderal* ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda
Wertung: 91



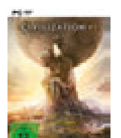
The Witcher 3: Wild Hunt – GoTY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 92

Strategiespiele

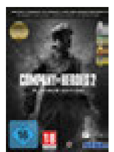
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das neue Sektorensystem motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch verbessert werden.

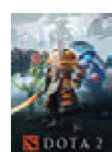
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: 2K Games
Wertung: 91



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ
Wertung: 88



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: *Dota 2* fesselt dank großer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

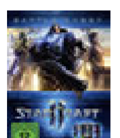
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve
Wertung: --



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

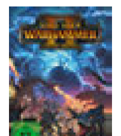
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 92



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasyszenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut und erlangte 87 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega
Wertung: 90



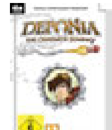
XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games
Wertung: 93

Adventures

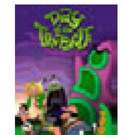
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, *Doomsday*, ist ähnlich gut (85 Punkte).

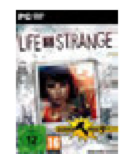
Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 85



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genrefan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine
Wertung: 85



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreisestory mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: Das Prequel *Before the Storm* (87 Punkte).

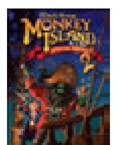
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix
Wertung: 86



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger (85 Punkte) agiert auf ähnlichem Niveau.

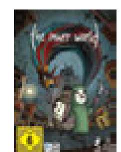
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow
Wertung: 85



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts
Wertung: 86



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games
Wertung: 86



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games
Wertung: 85

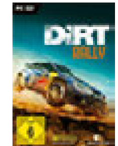
25 JAHRE SPÄTER: DIE SIEDLER HISTORY COLLECTION

Bis zum Release des Reboots der *Die Siedler*-Reihe ist es noch eine Weile hin. Wer seine Aufbau- und Management-Gelüste aber nicht mehr zügeln kann, darf sich schon jetzt an der *Die Siedler History Collection* versuchen. Darin enthalten: Alle sieben Hauptteile der Serie, beginnend mit dem Erstling von 1993/1994, gefolgt von *Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici*, *Die Siedler 3*, *Die Siedler 4*, *Die Siedler: Das Erbe der Könige*, *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs* und endend mit – was für eine Überraschung! – *Die Siedler 7*, welches 2010 veröffentlicht wurde. Nicht Teil des Pakets sind die diversen Spin-offs, Neuauflagen und anderen Projekte, die im Laufe der Jahre für die unterschiedlichsten Systeme erschienen sind. Worum geht's? Im Prinzip in allen Spielen um dasselbe, Wir bauen quasi aus dem Nichts eine Zivilisation auf und sehen zu, wie unser Volk über die Jahrhunderte hinweg wächst, gedeiht und Kriege gegen feindliche Völker führt. Im Laufe der Jahre wurde all das natürlich immer ausgefeilter und spielerisch komplexer, vor allem ist aber der technische Fortschritt, der in diesen 17 Jahren Spielegeschichte vonstattengegangen ist, beeindruckend zu beobachten. Als Komfort-Verbesserung wurde die Auflösung der Spiele nach oben geschraubt und die Steuerung verbessert, zudem wurden die Mehrspielermodi wieder verfügbar gemacht. Alle DLCs sind freilich auch enthalten. Schönes Ding! **Lukas Schmid**



Rennspiele

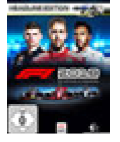
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters
Wertung: 90



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

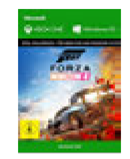
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters
Wertung: 85



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft
Wertung: 92



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft
Wertung: 90



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 90

ADVENTURE-KLASSIKER: **BLADE RUNNER**

Was für ein Soundtrack! Was für eine Atmosphäre! Das Point-and-Click-Adventure aus dem Jahre 1997 orientierte sich deutlich am *Blade Runner*-Film von 1982, was den Fans natürlich gefiel. Der Science-Fiction-Streifen von Regisseur Ridley Scott war seinerzeit sehr populär und ist es auch heute noch. Künstliche Menschen, sogenannte Replikanten, die nur mithilfe eines speziellen Tests als solche identifiziert werden konnten, hochhausgroße Videowalls, fliegende Autos – die Romanvorlage *Träumen Androiden von elektrischen Schafen?* von Philip K. Dick beschrieb eine dystopische Vision des Jahres 2019, in dem *Blade Runner*-Film und Spiel angesiedelt sind. Das Adventure von den Westwood Studios bildete die Atmosphäre des Streifens hervorragend ab, die Render-Cut-Scenes sind auch nach heutigen Maßstäben noch vorzeigbar. Spielerisch orientierte sich *Blade Runner* am damaligen Adventure-Zeitgeist. Rätsel arteten oft in Pixelsuchen aus, Kopfarbeit war weniger gefragt. Darüber tröstete aber nicht nur die gute Grafik hinweg, sondern auch die hervorragende Soundmalung. Auf Ebay wird das *Blade Runner*-Spiel noch zu akzeptablen Preisen angeboten.

Andreas Szedlak

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.

Final Fantasy XIV: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: *FF*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix
Wertung: 91



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft
Wertung: 88



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 94



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger ins Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89

Action

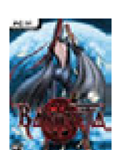
Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* (90 Punkte) spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive
Wertung: 92



Bayonetta

Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepadpflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Sega
Wertung: 85





Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger (91 Punkte) bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

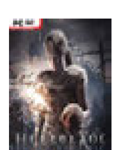
Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda
Wertung: 91



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 95



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory
Wertung: 87

Hitman: The Complete First Season

Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Square Enix
Wertung: 86

Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an *Dark Souls*.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry
Wertung: 87



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix
Wertung: 90

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.

Anno 1404

Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* macht vieles richtig! Der exzellente Nachfolger *2070* (89 Punkte) spielt in einem futuristischen Szenario.

Getestet in Ausgabe: 08/09
Publisher: Ubisoft
Wertung: 91





Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

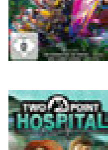
Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive
Wertung: 87



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments
Wertung: 85



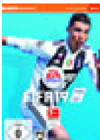
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von *Theme Hospital* beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega
Wertung: 85

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht *FIFA 19* im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

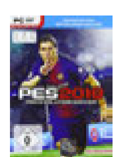
Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 87



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert *Madden* auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

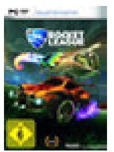
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 86



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami
Wertung: 88



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix
Wertung: 90

Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead
Wertung: 91



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

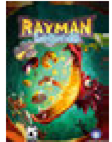
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft
Wertung: --



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger (89 Punkte) sollte man aber auch nicht verpassen.

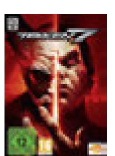
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve
Wertung: 95



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

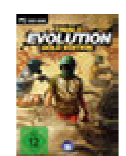
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft
Wertung: 91



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

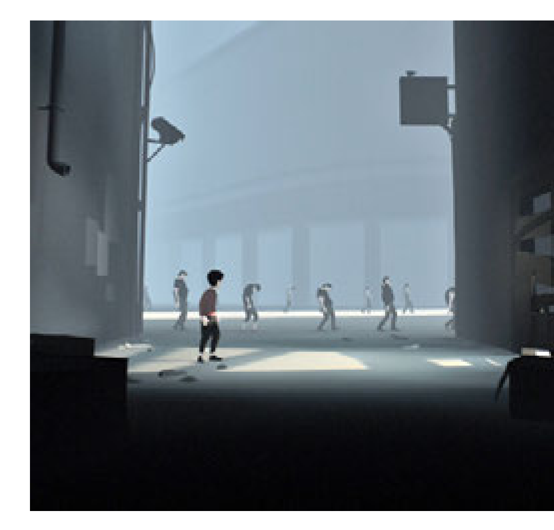
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 90



Trials Evolution: Gold Edition

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

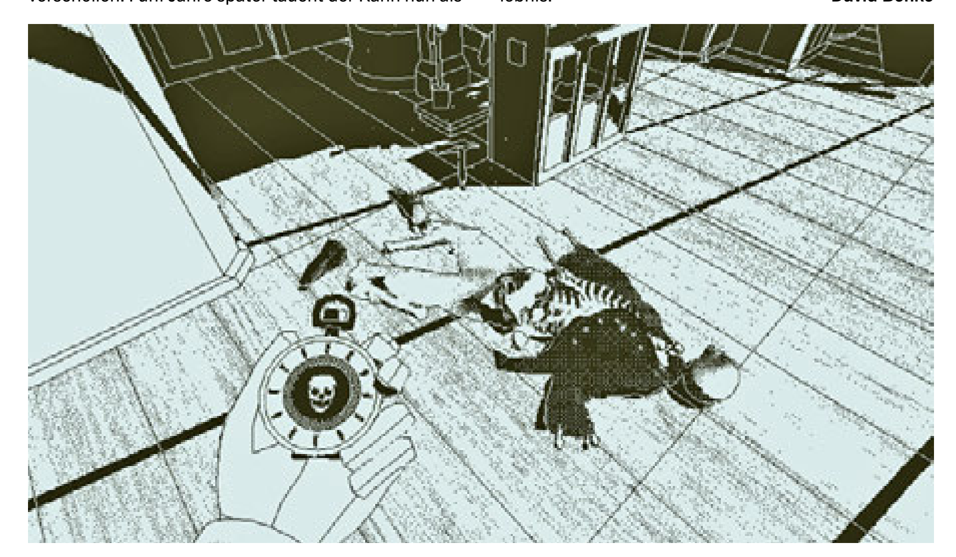
Getestet in Ausgabe: 05/13
Publisher: Ubisoft
Wertung: 87



Mono-Mysterium: **Return of the Obra Dinn**

Nicht nur unter Indie-Fans erfreute sich das 2013 erschienene *Papers, Please* großer Beliebtheit. In dem Ausnahmetitel bekleidet ihr die Rolle eines Grenzschützers der fiktiven Nation Arstotzka und versucht, mit der Masse an Einreisenden fertig zu werden, die sich Tag für Tag vor eurem Häuschen sammelt. Dabei gilt es nicht nur, eure Familie zu ernähren, sondern auch die eigene Moral und die harten Vorgaben des Überwachungsstaates irgendwie unter einen Hut zu bekommen. Ein-Mann-Entwickler Lucas Pope hat nun sein neuestes Werk veröffentlicht. Mit *Papers, Please* hat *Return of the Obra Dinn* aber nicht mehr viel gemeinsam, abgesehen von der düsteren Stimmung. Der Titel spielt im England des frühen 19. Jahrhunderts, im Fokus der Handlung steht das namensgebende Handelsschiff. Die Obra Dinn war 1802 auf eine Handelsmission aufgebrochen und dann auf dem Meer verschollen. Fünf Jahre später taucht der Kahn nun als Geisterschiff wieder auf – die gesamte Besatzung ist unter mysteriösen Umständen ums Leben gekommen. Jetzt liegt es an euch, herauszufinden, was an Bord vorgefallen ist. Dafür bewegt ihr euch in der Ego-Perspektive über die Decks, identifiziert die Leichen und ermittelt deren Todesursache. Wichtigstes Hilfsmittel ist dabei das „Memento Mori", eine Art Taschenuhr, mit der ihr zum Todeszeitpunkt einer Person zurückreisen könnt. So lassen sich die letzten Momente der 60 Crew-Mitglieder noch einmal durchleben und Hinweise sammeln. Nur wenn ihr diese in eurem Notizbuch richtig kombiniert, kommt am Ende die Wahrheit ans Licht. Das interessante Gameplay, die minimalistische Erzählweise sowie die außergewöhnlich Schwarz-Weiß-Optik, die ein wenig an frühe Macintosh-Titel erinnert, machen *Return of the Obra Dinn* zu einem einzigartigen und absolut empfehlenswerten Spielerlebnis.

David Benke



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

BRANCHENRIESEN TEIL 7

Sony

Erfolg mit Kinderspielkram

Die erfolgreichste neue Videospielmarke des Jahres 2017: das Action-Rollenspiel *Horizon: Zero Dawn* der niederländischen Guerilla Games, die seit 2005 zu Sony gehören.

Sony steht für Unterhaltungselektronik: Fernseher, Kameras, der legendäre Walkman. Doch um Videospiele und Konsolen macht das Unternehmen lange Zeit einen Bogen – bis der Verrat eines japanischen Konzerns Sony bei der Ehre packt.

Von: Stephan Petersen & Sascha Lohmüller

Erschaffen in Ruinen. Der Zweite Weltkrieg ist noch nicht lange vorbei, als Ibuka Masaru und Morita Akio am 7. Mai 1946 in den Trümmern Tokios ihre Firma Tokyo Tsushin Kogyo K.K. gründen. Das Kerngeschäft des Unternehmens ist die Unterhaltungselektronik. Eine bemerkenswerte Firmenausrichtung angesichts der massiven Zerstörungen ringsherum. Immerhin gibt es im Zweiten Weltkrieg keine größere Schäden und höheren Opferzahlen durch Luftangriffe als in Tokio – nein, auch nicht in Hiroshima und Nagasaki.

Doch Ibuka Masaru und Morita Akio verweilen nicht in der Vergangenheit. Sie denken an die Zukunft, sie wollen etwas aufbauen. Schon früh knüpfen sie Geschäftskontakte in die USA, erwerben eine Lizenz für die Herstellung von Transistoren und bringen Transistorradios auf den Markt. Allerdings klingt der ursprüngliche Firmenname für eine internationale Vermarktung etwas sperrig. Ein neuer Name muss her! Die Wahl fällt auf Sony – eine Mischung aus dem lateinischen Wort sonus (Klang) und dem damaligen US-amerikanischen Modewort Sonnyboy. Ab 1955 dient Sony als Markenname für hauseigene Produkte, ab 1958 schließlich als neuer Firmenname.

Zu Sonys Produkten gehören neben Radios unter anderem Fotokameras, Fernseher, das berühmt-berüchtigte Betamax-Magnetbandsystem sowie der Walkman, der eine ganze Generation prägte. In den Achtzigerjahren kommen schließlich Camcorder und Heimcomputer hinzu. Vom Video- und Computerspielmarkt hält sich Sony hingegen lange Zeit fern. Nach Auffassung der Konzernspitze sei das alles Spielkram für Kinder und habe nichts mit Unterhaltungselektronik zu tun.

Eine Frage der Ehre

1989 rudern die Tokioter in diesem Punkt etwas zurück, als sie in Los



Ein starkes Kaufargument für die Playstation: Der Rollenspiel-Hit *Final Fantasy VII* (1997), der zeitexklusiv auf Sonys Konsole erscheint (ein Jahr später auch auf dem PC).

Ein packender interaktiver Thriller und exklusiv für die PS3: *Heavy Rain* (2010) vom französischen Entwickler Quantic Dream. Seit 2016 gibt es auch eine PS4-Version. (Quelle: Moby Games)


Ein Blockbuster auf der Playstation: Das zeitexklusiv veröffentlichte *Metal Gear Solid* (1998). Der Release auf dem PC folgte zwei Jahre später. (Quelle: Moby Games)

Angeles ihr Tochterunternehmen Imagesoft gründen. Die neue Firma agiert in den USA als Publisher für Spiele von Nintendo, später auch von Sega. Während Sony wenig Interesse an Videospielen zeigt, dominiert ein anderes japanisches Unternehmen den Videospielmarkt. Die Rede ist von Nintendo, die Anfang der Neunzigerjahre auf der Suche nach einem Soundchip für ihre kommende 16-Bit-Konsole SNES sind. Doch nicht alle bei Sony zeigen Videospielen und Konsolen die kalte Schulter. In aller Heimlichkeit arbeitet Sony-Ingenieur Ken Kutaragi an einem Soundchip für Nintendo.

Als die Konzernspitze das herausfindet, brennen den Anzugträgern die Sicherungen durch. Nur dank der Intervention von Sonys CEO Norio Ohga darf Ken Kutaragi seinen Job behalten und an dem Projekt weiterarbeiten. Eine Entscheidung mit weitreichenden Folgen! Der erfolgreichen Zusammenarbeit mit Nintendo folgt ein weiterer Auftrag. Sony soll ein CD-Laufwerk für das SNES entwickeln. Fortan werkelt das Team um Ken Kutaragi am Projekt mit dem Arbeitstitel Play Station. Es existieren bereits erste Prototypen, als Nintendo die Zusammenarbeit abbricht und stattdessen mit Philips kooperiert. In Sonys Chefetage führt die Ehrverletzung zu einem „Jetzt erst recht!“. Plötzlich sind Videospiele kein Kinderkram mehr. Im Gegenteil soll Ken Kutaragi eine eigene Sony-Konsole entwickeln. Sony plant nun den großen Wurf. 1993 gründen die Tokioter mit Sony Computer Entertainment ein Tochterunternehmen für den Einstieg in die Spielebranche. Im selben Jahr kauft Sony den britischen Entwickler und Publisher Psygnosis.

Im Dezember 1994 ist es schließlich so weit. Sonys Konsole Playstation erblickt in Japan das Licht der Spielewelt und wischt mit der Konkurrenz den Boden auf. Nintendos SNES ist mittlerweile vier Jahre alt und auch das drei Jahre alte Sega Mega-CD hinkt trotz Disc-Erweiterung technisch hinterher. Die Multimedia-Konsolen Philips CD-i sowie 3DO sind teuer und bieten nur ein dünnes Spieleangebot. Letzteres gilt auch für die Jaguar-Konsole von Altmeister Atari. Anders die Playstation: Der Grafikchip ist günstig in der Herstellung, gleichzeitig aber leistungsfähig und bietet moderne 3D-Grafik. So kann Sony eine technisch hervorragende Konsole zu einem relativ kleinen Preis anbieten. Zudem ist die Playstation mit einem CD-Laufwerk ausgestattet. CDs sind in der Herstellung wesentlich günstiger als Module und ermöglichen den Entwicklern Speicherplatz für spielerische Experimente. Psygnosis' *Wipeout* (1995) mit seinem coolen Techno-Soundtrack ist solch ein Beispiel.

Killzone (2004) ist Sonys Antwort auf Microsofts Halo-Reihe. (Quelle: Moby Games)

DIE WICHTIGSTEN SONY-SPIELE

Richtig erkannt, Sony-eigene Spiele erscheinen eigentlich nur für die Playstation. Und da sind ein paar echte Leckerbissen-Serien dabei, wie diese Liste zeigt.

GRAN TURISMO

Ein Must-have auf der Playstation: *Gran Turismo* (1998) von Polys Entertainment. Genauso wie der Nachfolger *Gran Turismo 2* (1999). Beide Spiele verkaufen sich auf der Playstation zusammen über 20 Millionen Mal.


(Quelle: Moby Games)

JAK & DAXTER


(Quelle: Moby Games)

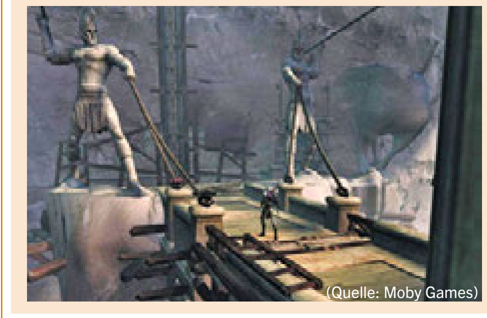
Naughty Dogs Open-World-Plattformer *Jak & Daxter: The Precursor Legacy* erscheint 2001 auf der PS2. In der Folgezeit gibt es auf jeder Sony-Konsole mindestens ein Spiel aus der Serie – und sei es nur als Remaster.

SINGSTAR

Der Auftakt einer laaaaaangen Reihe von Karaokespielen: *Singstar* (2004) von Sonys London Studio. Mittlerweile gibt es Ableger für jede nur erdenkliche Richtung und dank Playlink sogar Smartphone-Support.


(Quelle: Sony)

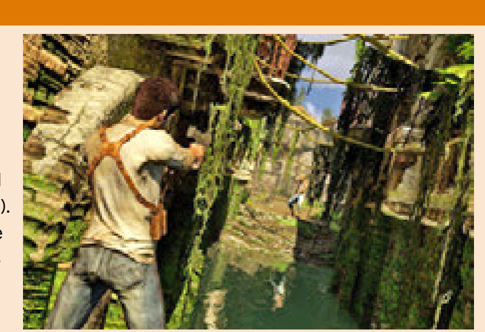
GOD OF WAR


(Quelle: Moby Games)

God of War (2005) vom Santa Monica Studio gehört zu den besten Spielen auf der PS2 und begründet ein erfolgreiches Franchise. Der neueste Teil aus dem Jahr 2018 brach (fast) alle Verkaufsrekorde.

UNCHARTED

Noch einmal Naughty Dog. Die Mischung aus Deckungsshooter und *Tomb Raider* funktioniert hervorragend in *Uncharted* (2007). 2017 ging die Reihe um Schatzjäger Nathan Drake jedoch vorerst zu Ende.





Eines der besten Spiele auf der PS3: Naughty Dogs dystopisches Survival-Abenteuer *The Last of Us (2013).*



Wipeout (1995) punktet mit rasantem Gameplay und coolem Techno-Soundtrack. (Quelle: Moby Games)

Der Erfolg

Schon früh hat Sony ein weltweites Entwicklernetzwerk aufgebaut. Zudem nutzen die Japaner ihre Kontakte in die Film- und Musikindustrie. Das Resultat ist ein beeindruckendes Spieleangebot, das sowohl erfahrene Gamer als auch neue Spielerschichten anspricht. Viele Spieleserien nehmen in dieser Zeit ihren Anfang, etwa die Rennspielsimulation *Gran Turismo* (1997), oder erreichen völlige neue Dimensionen, wie beispielsweise das Rollenspiel *Final Fantasy VII* (1997) und das Schleichabenteuer *Metal Gear Solid* (1998). Sony verlässt sich nicht nur auf externe Entwickler. Von Beginn an werkeln Sony Studios an Titeln für die eigene Konsole. Die bereits genannten *Wipeout* und *Gran Turismo* vom internen Entwickler Polys Entertainment (später Polyphony Digital) sind nur zwei Beispiele.

2000 kauft Sony den US-amerikanischen Entwickler Bend Studio, von dem die preisgekrönte Schleich-Shooter Serie *Syphon Filter* (1999–2007) stammt. Im selben Jahr erscheint auch die Playstation 2. Sonys neueste Konsole hat ein ganz besonderes Feature. Dank DVD-Laufwerk und moderatem Preis spricht es breite Käuferschichten an. Zudem ist die PS2 abwärtskompatibel zur Vorgängerin und bietet somit von Beginn an ein riesiges Spieleangebot. Das ist auch notwendig, denn die Auswahl an Launch-Titeln ist eher mager. Das ändert sich im folgenden Jahr. Mit *Gran Turismo 3*, *GTA 3* und *Metal Gear Solid 2* erscheinen 2001 mehrere absolute Top-Titel. In dasselbe Jahr fällt der Kauf des kalifornischen Entwicklers Naughty Dog, der sich einen Namen mit der Jump&Run-Videospielreihe *Crash Bandicoot* (1996-1998) gemacht hat. Und auch *Jak & Daxter: The Precursor Legacy* (2001) ist ein Erfolg und der Auftakt einer beliebten Videospielreihe.

Ende 2002 veröffentlicht Sony das Action-Adventure *The Getaway* vom britischen Entwickler Team Soho. Das Spiel hat deutliche Parallelen zum *GTA 3*-Gameplay, bietet ein filmreifes Erlebnis und rühmt sich mit den höchsten Entwicklungskosten einer europäischen Videospielproduktion. *The Getaway* verkauft sich ganz ordentlich. Der absolute Megaseller ist allerdings *GTA: Vice City*, das zwei Monate zuvor zeitexklusiv für die Playstation 2 erschienen ist und ein beeindruckendes Kaufargument für Sonys Konsole darstellt.

Meistverkaufte Konsole aller Zeiten

Weitere Top-Hits sind beispielsweise der als Sonys Antwort auf Microsofts *Halo*-Reihe (seit 2001) angesehene Ego-Shooter *Killzone* (2004) und das von Sonys Santa Monica Studio entwickelte *God of War* (2005), in dem wir uns als rachelüsterner Spartaner Kratos durch die antike Mythologie metzeln. Sony spricht mit seiner PS2 aber nicht nur klassische Gamer an. Im Herbst 2003 erscheint Eye Toy, eine Kamera, die Bewegungen des Spielers aufzeichnet und ins Gameplay integriert. Eye Toy ermöglicht witzige Minispiele für gesellige Runden und Sportspiele, die das Fitnessstudio beinahe überflüssig machen. Weitere Casual-Hits sind das Karaokespiel *Singstar* (2004) sowie das Quizspiel *Buzz! Das Musik-Quiz* (2005). Großartige AAA-Titel, spielerische Abwechslung, DVD-Player, unterhaltsame Spiele für Casual-Gamer – das Gesamtpaket bei der PS2 stimmt einfach. Insgesamt verkauft sich Sonys Konsole während ihrer Lebensspanne über 150 Millionen Mal und ist damit bis heute die meistverkaufte Konsole aller Zeiten.

Doch wo viel Licht ist, da gibt es auch Schatten. Ein nerviger „Disc Read Error" veranlasst wütende PS2-User zu einer Sammelklage gegen Sony. Erst nach mehreren Jahren kommt es im November 2005 zu einer Einigung. Sony ist sich weiterhin keiner Schuld bewusst, bietet aber betroffenen Kunden 25 US-Dollar, eine kostenlose oder ermäßigte Reparatur, ein Spiel aus einer ausgewählten Liste oder einen Austausch der betroffenen PS2. Spät, aber immerhin!

Im Dezember 2004 will Sony den Handheld-Markt erobern. Die Playstation Portable (PSP), die in Europa rund ein Jahr später erscheint, ist ein kommerzieller Erfolg, zieht allerdings gegenüber Nintendos DS den Kürzeren. Schließlich schlägt die Stunde der nächsten Konsolen-Generation. Die Playstation 3 erscheint zunächst im November 2006 in Japan und Nordamerika, im März 2007 auch in Europa. Pünktlich zur Veröffentlichung geht das Playstation Network (PSN) an den Start, Sonys Online-Service, zu dessen Features Online-Gaming, Patches, Updates und DLCs gehören. Zudem haben die Japaner mit *Resistance: Fall of Man* (2006) einen richtig starken Launchtitel.

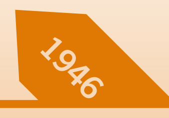
Holpriger Start

Dennoch kämpft die PS3 beim Verkaufsstart mit Problemen. Entwickler beklagen sich über die komplexe Hardware-Architektur, die eine Portierung erschwert und bisweilen dazu führt, dass ein Titel auf Microsofts Xbox 360 besser aussieht als auf der technisch überlegenen PS3. Ein weiterer Grund: der hohe Einführungspreis. 599 Euro ruft Sony zum Start in Europa als Verkaufspreis aus und schreibt selbst hiermit rote Zahlen. Das ist so manchem potenziellen Kunden trotz des serienmäßig vorhandenen Blu-ray-Players zu teuer. Nach Preisanpassungen und spätestens ab der Einführung des Slim-Modells steigen die Hardware-Verkäufe jedoch stark an.

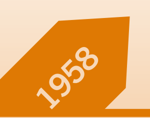
Zum Erfolg trägt auch das hervorragende Spieleangebot bei. Sony steuert dazu einige konsolenexklusive Hits bei. Dazu gehören beispielsweise das Action-Abenteuer *Uncharted* (2007), das Anarcho-Actionspiel *Infamous* (2009), der interaktive Thriller *Heavy Rain* (2010) und das dystopische Survival-Abenteuer *The Last of Us* (2013). Zudem geht Sony neue Wege bei der Steuerung. Beeinflusst von Nintendos Wii

DIE SONY-GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

1946: Ibuka Masaru und Morita Akio gründen Tokyo Tsushin Kogyo K.K.



1958: Änderung des Firmennamens in Sony



1979: Der Walkman erscheint.



1989: Gründung von Publisher Imagesoft



1993: Gründung von Sony Computer Entertainment



1994: Die Playstation erscheint und krempelt den Konsolenmarkt um.





Zunächst soll die Playstation nur ein CD-Laufwerk für Nintendos SNES werden. Als Nintendo die Zusammenarbeit beendet, fühlt sich Sony in der Ehre verletzt und bringt eine eigene Konsole mit auf den Markt – natürlich mit dem Namen Playstation. (Quelle: Stephan Petersen)

Die PS2 geht über 150 Millionen Mal über den Ladentisch und ist damit die meistverkaufte Konsole aller Zeiten. (Quelle: Stephan Petersen)

Die PS3 legt einen holprigen Verkaufsstart hin. Ein Grund ist der hohe Preis. (Quelle: Stephan Petersen)

Bei Sony hat man aus den Fehlern der PS3 gelernt. Die Nachfolgerin PS4 legt deshalb 2013 einen wesentlich besseren Start hin. (Quelle: Sony)

Remote erscheint 2010 der Move Controller. Zwar gibt es mehrere Casual-Games, die den Move-Controller nutzen, doch nur wenige Games mit spielerischem Tiefgang unterstützen die Bewegungssteuerung. Beispiele sind etwa das Echtzeit-Strategiespiel *R.U.S.E.* (2010) und der Ego-Shooter *Bioshock Infinite* (2013).

2011 gerät Sony negativ in den Schlagzeilen. Bei einem Hack auf das Playstation Network entwenden die Angreifer die Daten von 77 Millionen Kunden. Zudem ist das PSN nicht mehr erreichbar. Sony geht zunächst auf Tauchstation, schaltet das PSN komplett ab und gesteht schließlich den unbefugten Zugriff. Insgesamt bleibt das PSN 23 Tage offline. Die Entschädigung für die drei Wochen Pause und den Verlust der Daten: vier Wochen Playstation Plus und zwei Spiele aus einer ausgewählten Liste.

Aus Fehlern gelernt

Ende 2011 sieht es für Sony wieder rosiger aus. Die technisch hervorragende Playstation Vita löst die PSP ab. Pünktlich zum Release gibt es hochwertige Ableger verschiedener Spielereihen, etwa *Uncharted: Golden Abyss* (2011) und *Wipeout 2048* (2012). Die Verkäufe sind gut, bleiben aber dennoch hinter Sonys Erwartungen zurück. Das liegt zum einen an den Handheld-Wettbewerbern aus dem Hause Nintendo, zum anderen an der Smartphone-Konkurrenz.

Besser läuft es zwei Jahre später mit der Playstation 4, die im November 2013 erscheint. Sony hat aus dem Schwierigkeiten mit der PS3 gelernt. Die technische Architektur der Konsole kommt den Entwicklern entgegen. Außerdem ist die PS4 mit 399 Euro deutlich günstiger als die Vorgängerin – und übrigens auch als die Microsoft-Konkurrenz. Dort ruft man 499 Euro für die Xbox One auf. Die bietet zwar eine im Lieferumfang enthaltene Kinect-Kamera, doch viele potenzielle Käufer finden eine ständig auf ihr Sofa ausgerichtete Kamera mäßig attraktiv. Hinzu kommt ein fragwürdiger Umgang mit dem Datenschutz seitens Microsoft.

Wie schon bei den Vorgängerinnen erscheinen auch für die PS4 großartige Spiele. Viele der meistverkauften Titel stammen von Sony beziehungsweise deren Studios. Dazu gehören etwa *Uncharted 4: A Thief's End* (2016), *Gran Turismo Sport* (2017), *Horizon: Zero Dawn* (2017) und *God of War* (2018). Darüber hinaus betritt Sony ganz neue Dimensionen. Mit dem Head-Mounted-Display Playstation VR hält die virtuelle Realität Einzug auf der PS4. Nach Angaben von Sony übersteigen die Verkaufszahlen die eigenen Erwartungen. Ein *Resident Evil 7* (2017) in VR ist aber auch einfach nur fantastisch. Passend zum VR-Erlebnis und der Zunahme an 4K-Fernsehern in heimischen Wohnzimmern veröffentlicht Sony im November 2016 die technisch verbesserte PS4 Pro. Mit über 86 Millionen (Stand: Oktober 2018) verkauften Einheiten überflügelt die PS4 schließlich ihre Vorgängerin und ist die meistverkaufte Konsole der achten Konsolengeneration. Zudem machen Games und Konsolen heute den größten Anteil an Sonys Umsatz aus. Nicht schlecht für Kinderspielkram. ❑

2000: Playstation 2 — 2000

2004: PlayStation Portable — 2004

2006: Playstation 3 — 2006

2011: Playstation Vita — 2011

2013: Playstation 4 — 2013



Nicht zuletzt anlässlich der Veröffentlichung von *Underworld Ascendant* am 15. November werfen wir einen Blick auf mehr als 40 Jahre Dungeon-Crawler-Geschichte – von geheimen Großrechner-Spielen aus den 1970ern über bahnbrechende Heimcomputer-Hits aus den 1980ern bis hin zu engagierten Herzblut-Projekten der letzten zehn Jahre.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

AB IN DEN UNTERGRUND!

Eine Historie der Dungeon Crawler

Die historischen Wurzeln der sogenannten Dungeon Crawler reichen – man mag es kaum glauben – zurück bis ins Jahr 1975. Ein gewisser Reginald „Rusty" Rutherford, Student an der Universität von Illinois, war zu diesem Zeitpunkt nicht nur großer Fan der Pen-&-Paper-Rollenspiel-Reihe *Dungeons & Dragons*, sondern auch Programmierer für die sogenannte „Population and Energy Group" (P&E) von Professor Paul Handler. An einem Großrechner vom Typ PLATO entwickelten die Studenten Software für das P&E-Projekt. Dabei fiel Rutherford auf, dass seine Kommilitonen ihre Programme stets auf den ersten drei der insgesamt fünf zur Verfügung stehenden PLATO-Speicherplätzen archivierten und die dazugehörigen Dateien „pedit1-3" nannten. Die Speicherplätze „pedit4" und „pedit5" jedoch lagen brach und schienen niemanden zu interessieren. Daher fasste Rutherford den Entschluss, ein von *Dungeon & Dragons* inspiriertes Computerspiel in Angriff zu nehmen und die Dateien genau dort abzulegen. *Pedit5* war geboren.

Das Spiel selbst ist laut Betriebsanleitung im Jahr 666 angesiedelt und erzählt die Geschichte eines Helden, der die Kerker unter einer



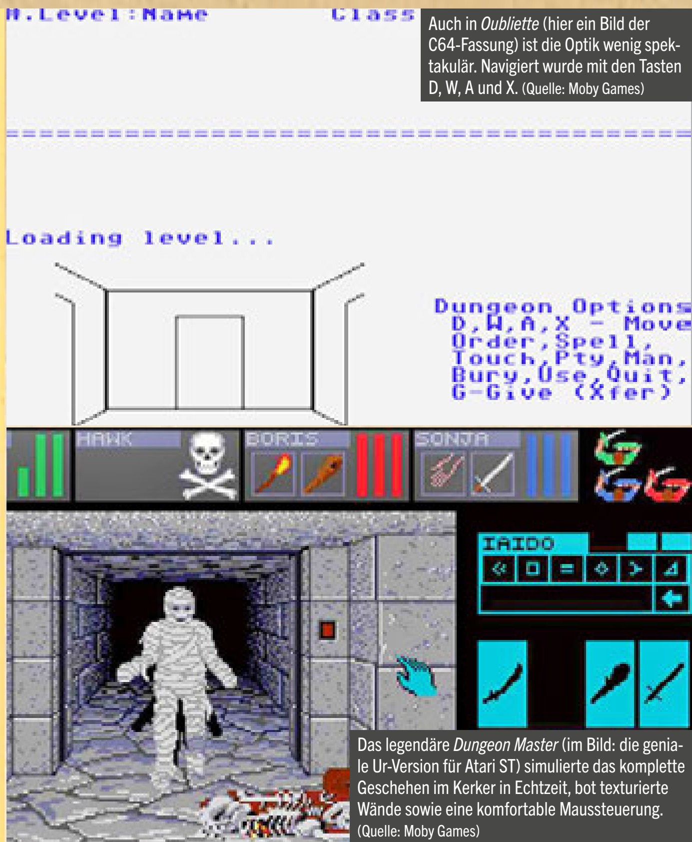
Ein lebloses Strichmännchen, einige Wände, eine Kiste: *Pedit5*, einer der ersten Dungeon Crawler überhaupt, lebte von der Vorstellungskraft der Spieler. (Quelle: http://crpgaddict.blogspot.com/)



Mit einer Metacritic-Wertung von 85 von 100 Punkten zählt *Wizardry 8* zu einem der besten Spiele der Kult-Reihe aus dem Hause Sir-Tech. Witzig: Je nachdem, wie man das Vorgängerspiel beendet hat, wird man hier mit einem unterschiedlichen Anfang konfrontiert. (Quelle: Mobygames)



Bei der C64-Version von *Might & Magic* diente eine wunderschöne Zeichnung der Spielwelt als Verpackungscover. (Quelle: Moby Games)



Auch in *Oubliette* (hier ein Bild der C64-Fassung) ist die Optik wenig spektakulär. Navigiert wurde mit den Tasten D, W, A und X. (Quelle: Moby Games)

Das legendäre *Dungeon Master* (im Bild: die geniale Ur-Version für Atari ST) simulierte das komplette Geschehen im Kerker in Echtzeit, bot texturierte Wände sowie eine komfortable Maussteuerung. (Quelle: Moby Games)

Burg namens Ramething auf der Suche nach Schätzen und Reichtümern erkundet. Bevor das aus einer Vogelperspektive dargestellte Pixel-Abenteuer beginnt, steht die Erstellung der Spielfigur auf der Agenda. Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit, Intelligenz, Trefferpunkte – alles muss zunächst am Rechner ausgewürfelt werden. Des Weiteren könnt ihr eurem Alter Ego einen Namen geben und sogar einen Spielstand anlegen.

Im Anschluss gilt es, vorsichtig die knapp 50 Räume eines immer gleichen Dungeons zu erkunden, sich gegen insgesamt 25 verschiedene Gegnertypen mit Nahkampfwaffen und Magie zur Wehr zu setzen sowie maximal 20.000 Erfahrungspunkte anzuhäufen. Raffiniert: Obwohl *Pedit5* bereits 43 Jahre auf dem digitalen Buckel hat, gelang es Rutherford schon damals, für zufallsgenerierte Monsterpositionen zu sorgen. Als zusätzlicher Motivationsfaktor entpuppten sich darüber hinaus eine Highscore-Liste und ein Held, der fünfmal in der Stufe aufsteigen konnte, im Spielverlauf also zunehmend besser wurde.

Aufgrund der hohen Beliebtheit des Titels an der Uni plante Rutherford zudem eine Mehrspielerversion. Realisiert wurde sie allerdings nie, denn Mitarbeiter der Hochschule löschten das Spiel immer wieder – schließlich waren Rechenleistung und Speicherplatz der PLATO-Systeme damals ein überaus kostbares Gut.

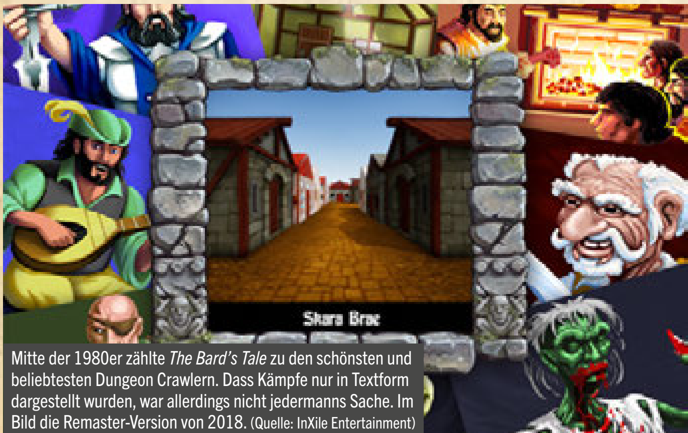
Die gute Nachricht: Fans hatten Kopien angelegt und drei findige Programmierer entwickelten *Pedit5* später sogar weiter. Die Neuauflage trägt den Namen *Orthanc* – in Anlehnung an Sarumans Turm aus *Der Herr der Ringe* – und kann noch heute auf PLATO-Emulatoren gespielt werden.

Konkurrenz aus Kalifornien

Während *Pedit5* im mittleren Westen der USA für Schlagzeilen sorgte, reifte im sonnigen Kalifornien ein weiterer Dungeon Crawler heran. *Dungeon* setzte einen Großrechner vom Typ PDP-10 voraus und geht auf Don Daglow zurück, einem wahren Urgestein der Entwicklerszene.

Auch Daglow liebte Pen-&-Paper-Rollenspiele auf Basis des *D&D*-Regelwerks, fand im Jahr 1975 aber keine passenden Mitstreiter für regelmäßige Sessions, weil die meisten seiner Freunde die Uni bereits beendet hatten. Um trotzdem seiner liebsten Freizeitbeschäftigung nachgehen zu können, tat Daglow das, was er schon 1971 mit *Star Trek* gemacht hatte: Er entwarf ein Computerspiel.

Das Interessante bei *Dungeon*: Im Gegensatz zu *Pedit5* lotst ihr nicht nur einen Recken durch dunkle Verliese, sondern gleich sechs. Ein weiteres Novum war die sogenannte Line-of-Sight-Darstellung. Die Spielfiguren können also nur die Bereiche des Kerkers einsehen, die sich auch tatsächlich in ihrem Blickfeld befinden – ein typisches Element für spätere Dungeon Crawler. Genial: Um die *D&D*-Regeln möglichst originalgetreu umzusetzen, berücksichtigt



Mitte der 1980er zählte *The Bard's Tale* zu den schönsten und beliebtesten Dungeon Crawlern. Dass Kämpfe nur in Textform dargestellt wurden, war allerdings nicht jedermanns Sache. Im Bild die Remaster-Version von 2018. (Quelle: InXile Entertainment)



Im ursprünglichen *The Bard's Tale* musstet ihr eine Karte der Umgebung mitzeichnen, um nicht die Orientierung zu verlieren. Erst mit der kürzlich veröffentlichten Neuauflage *The Bard's Tale Trilogy* wurde komfortables Automapping nachgerüstet. (Quelle: Krome Studios / InXile Entertainment)

Trotz größtenteils positiver Kritikermeinungen gilt *Arx Fatalis* von Arkane Studios (*Dark Messiah*, *Prey*, *Dishonored*) als kommerzieller Misserfolg. Reinschnuppern lohnt trotzdem. Ein guter Start ist die kostenlose Demo bei Steam. (Quelle: Moby Games)

Westwoods *Eye of the Beholder* (1991) kam bei der Fachpresse gut an, musste sich aber harsche Kritik für ein unfassbar abruptes Ende gefallen lassen. Letzteres wurde in der Amiga-Fassung gegen eine animierte Sequenz getauscht. (Quelle: Moby Games)

Noch heute hat *Black Crypt* bei vielen Amiga-Fans einen Stein im Brett. Macher Raven Software gehört mittlerweile zu Activision und unterstützt Treyarch, Sledgehammer und Infinity Ward bei der Entwicklung neuer *Call of Duty*-Spiele. (Quelle: Moby Games)

das Line-of-Sight-System sogar, ob die aktiven Heldenrassen unter den gegebenen Lichtverhältnissen überhaupt etwas sehen können. Für Komfort sorgt derweil Automapping, also eine Funktion, die bereits erforschte Kartenbereiche für euch in Form einer Übersichtskarte protokolliert.

Ego-Perspektive und Koop-Modus

Mitte bis Ende der 1970er-Jahre machten weitere Dungeon Crawler von sich reden, allen voran *Moria*. Von Kevet Duncombe und Jim Battin für PLATO-Großrechner entwickelt, habt ihr euren selbst erstellten Helden hier erstmals in der First-Person-Perspektive durch eine Vielzahl dynamisch generierter Dungeons bewegt, die in Gitternetz-Optik dargestellt werden. Der Clou: *Moria* bietet eine Kooperativkomponente und kann wahlweise mit bis zu neun anderen Mitstreitern angegangen werden, die natürlich auch untereinander kommunizieren dürfen. Nicht minder erwähnenswert: Schenkt man den Aussagen von Duncombe Glauben, kannte der Macher zum damaligen Zeitpunkt weder das Pen-&-Paper-Rollenspiel *Dungeons & Dragons* noch die *Der Herr der Ringe*-Bücher von J. R. R. Tolkien. Lediglich der 1974 von Ray Wood und Gary Whisenhunt entwickelte, auf ASCII-Zeichen basierende Dungeon Crawler *The Game of Dungeons* alias *dnd* soll ihm ein Begriff gewesen sein.

Lobend erwähnen möchten wir zudem zwei andere Spiele. Das erste ist die Großrechner-Entwicklung *Oubliette* aus dem Jahr 1977, die später auch für C64 und DOS erschien. Bis zu sechs Protagonisten – die unter anderem den Klassen Krieger, Priester und Dieb angehören durften – bahnten sich hier einen Weg durch labyrinthartige, tödliche Kerker. Besonders gemein: Die Helden alterten im Spielverlauf und starben daher irgendwann eines natürlichen Todes. Clevere Spieler konnten dies allerdings verhindern, indem sie die Greise der Truppe in der örtlichen Taverne gegen „junges Blut" austauschten.

Der anderen Titel heißt *Avatar* und stammt aus dem Jahr 1979. Die Entwicklung des Spiels begann bereits 1977 und war zunächst darauf angelegt, *Oubliette* in jeder Hinsicht zu überflügeln. Damit das funktionierte, integrierten die Macher eine Mehrspieler-Unterstützung für bis zu 60 gleichzeitig aktive Online-Spieler. Dank guter PLATO-Emulator-Software und den leidenschaftlichen Bemühungen des Online-Portals www.cyber1.org kann *Avatar* noch heute gespielt werden. Gleiches gilt für *Pedit5*, *Moria*, *Oubliette* und mehr als 100 andere PLATO-Titel.

Die wilden 1980er

Ende der 1970er, Anfang der 1980er wurden Heimcomputer immer beliebter. Entsprechend verwundert es nicht, dass immer mehr Entwickler ihre Dungeon Crawler nun auch auf diesen Systemen umsetzten. Ein Vorreiter auf diesem Gebiet war der in England geborene, dann aber in die USA ausge-



Technisches Highlight von *Ultima Underworld* (1992) war die texturierte, frei begehbare 3D-Umgebung. Langweilige Drehungen um 90 Grad wurden hier erstmals komplett abgeschafft. (Quelle: Moby Games)



Blizzards *Diablo* aus dem Jahr 1996 läutete den Siegeszug der Action-Rollenspiele ein und war nur einer von vielen Gründen, warum Grid-basierte First-Person-Dungeon-Crawler in der zweiten Hälfte der 1990er-Jahre immer weniger Relevanz hatten. (Quelle: Moby Games)



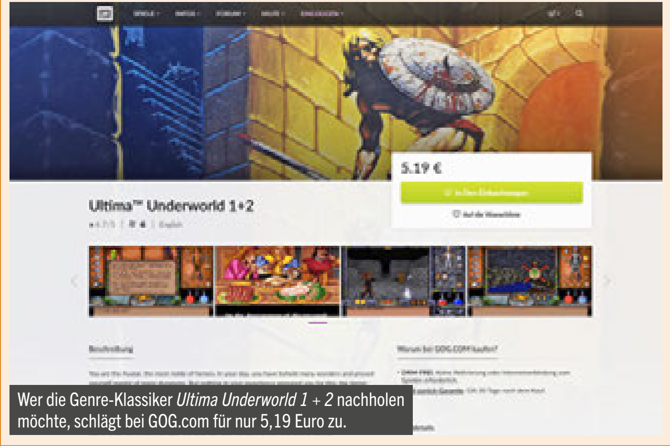
Lands of Lore: The Throne of Chaos wurde im September 1993 auf acht 3,5-Zoll-Disketten ausgeliefert. Die ein Jahr später veröffentlichte CD-Fassung glänzte mit famoser Sprachausgabe, an der unter anderem die Star-Trek-Legende Patrick Stewart beteiligt war. (Quelle: Moby Games)

Die Entwicklung von Brian Fargos *Stonekeep* (1995) dauerte mehr als fünf Jahre. Einer der größten Kostenfaktoren war das für damalige Verhältnisse sehr aufwendig produzierte Intro, das mit knapp einer halben Million US-Dollar zu Buche schlug.

BEZUGSQUELLEN FÜR DUNGEON CRAWLER

Moderne PCs sind oft viel zu schnell für einige der hier vorgestellten Spiele. Damit ihr sie trotzdem nutzen könnt, empfehlen wir die Freeware DOSBox (www.dosbox.com).

Das Programm ist für eine Vielzahl von Betriebssystemen erhältlich, allen voran Windows und Mac OS, und wurde zuletzt am 30. August 2018 auf Version 0.74-2 aktualisiert. Die Spiele selbst gibt's unter anderem in einschlägigen Abandonware-Archiven, bei eBay, in Retrobörsen, beim gut sortierten (Retro-)Fachhändler oder zum Download bei GOG (www.gog.com). *Ultima Underworld 1 + 2* zum Beispiel kosten bei GOG im Doppelpack nur 5,19 Euro. Handbücher, Guides, Karten und andere coole Retro-Extras sind in der Regel Teil des Pakets. Aber auch ein Blick bei Steam kann lohnen – vor allem, wenn es um neuere Spiele wie *Legend of Grimrock*, *Vaporum* oder *Heroes of the Monkey Tavern* geht.



Wer die Genre-Klassiker *Ultima Underworld 1 + 2* nachholen möchte, schlägt bei GOG.com für nur 5,19 Euro zu.

wanderte Richard Garriott. Bereits in seiner Highschool-Zeit programmierte er zahlreiche Computerspiele, vorrangig für Großrechner. Im Jahr 1979 jobbte er nebenbei in einem Laden der Handelskette ComputerLand und kam so erstmals mit einem Apple-II-Computer in Kontakt, auf dem er wenig später den Dungeon Crawler *Akalabeth: World of Doom* in Basic erschuf.

Dem Chef des Ladens gefiel das Rollenspiel rund um einen Krieger (beziehungsweise Magier), der auszog, um die Kerker des Landes Akalabeth aus dem Würgegriff garstiger Monster zu befreien. Also ermunterte er Garriott, das Spiel öffentlich zu verkaufen. Gesagt, getan: Während sich Garriotts Mutter um die Gestaltung der Verpackung kümmerte, organisierte der findige Designer Ziploc-Taschen, in denen das Spiel samt Cover und Handbuch an erste Kunden verschickt wurde.

Das Glück für Garriott war, dass obwohl anfangs weniger als ein Dutzend Spiele einen Abnehmer fanden, der Titel später doch noch zum Bestseller wurde. Denn eine der ursprünglichen Kopien erreichte einen auf Apple-II-Spiele spezialisierten Vertrieb namens California Pacific Computer Company. Der wiederum fackelte nicht lange, unterschrieb einen Deal mit Garriott und versprach ihm fünf US-Dollar Beteiligung an jedem verkauften Spiel. In den Wochen und Monaten darauf wechselten mehr als 30.000 Kopien den Besitzer. Garriott war plötzlich ein Star – und *Akalabeth: World of Doom* der erste kommerziell erfolgreich vertriebene Dungeon Crawler.

Beflügelt vom Erfolg seiner vorherigen Unternehmung stürzte sich Garriott zudem direkt auf sein nächstes Projekt und legte so den Grundstein für seine langjährige, weltweit bekannte und erfolgreiche Rollenspiel-Reihe *Ultima*, in der Dungeon-Crawling ebenfalls große Teile des Gameplays ausmacht.

Endlich Farben!

1981 und nur drei Monate nach *Ultima 1* erschien *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*, ein weiterer Meilenstein des Genres. Die wichtigste Neuerung hier war, dass sämtliche Dungeons, die ihr mit eurer sechsköpfigen Party erkundet habt, in Farbgrafik erstrahlten. Spielmechanisch hingegen stach vor allem der drakonische Schwierigkeitsgrad hervor. Abspeichern zum Beispiel war lediglich außerhalb der Dungeons mithilfe einer sogenannten Szenario-Diskette möglich. Wer all seine Spielfiguren während einer Kerker-Expedition verlor (etwa durch einen falsch ausgeführten Teleportzauber), musste komplett von vorn beginnen. Doch damit nicht genug: Käufer von *Wizardry 2* und *Wizardry 3* konnten mit den Fortsetzungen erst dann durchstarten, wenn es ihnen gelungen war, Teil 1 komplett durchzuspielen! Das war eine aus heutiger Sicht schier undenkbare Voraussetzung.

Viele Gamer von damals schienen solche Frustfaktoren jedoch nicht zu stören. Im Gegenteil, denn sie liebten die Herausforderung und den gigantischen Spielum-



Das 3DS-Spiel *Etrian Odyssey 4: Legends of the Titan* von Atlus bringt es bei Metacritic auf 84 von 100 Punkten und sollte in keiner gut sortierten Dungeon-Crawler-Sammlung fehlen.(Quelle: Atlus)



Mehr als 900.000 Käufer können kaum irren: *Legend of Grimrock* (2012) vom finnischen Indie-Entwickler Almost Human fühlt sich an wie eine zeitgemäß präsentierte Melange aus *Dungeon Master*, *Eye of the Beholder* und *Ultima Underworld*. (Quelle: Almost Human)

fang. Besonders beliebt war der Titel unter anderem bei Käufern der Fachzeitschrift Computer Gaming World. Hier tauchte *Wizardry* über fünf Jahre hinweg kontinuierlich auf der Top-Position der Leser-Charts auf.

Aufgrund seiner allgegenwärtigen Popularität in den USA wurde das von Andrew C. Greenberg und Robert Woodhead entwickelte Spiel zudem auf viele andere Plattformen portiert, darunter den in Japan damals besonders beliebten Heimcomputer NEC PC-8801. Die Dungeon-Crawler-Welle schwappte also schon früh nach Fernost über, wo speziell *Wizardry* und *Ultima* noch immer als zentrale Wegbereiter für Kult-RPG-Serien wie *Dragon Quest* (ab 1986) und *Final Fantasy* (ab 1987) gelten.

Immer schicker und farbenfroher

Anfang der 1980er-Jahre galt der von IBM eingeführte Farbgrafikkarten-Standard CGA („Color Graphics Adapter“) als das höchste der Gefühle. Bei einer Auflösung von 160 x 200 Bildpunkten konnten dabei gerade einmal 16 Farben dargestellt werden. Betrug die Auflösung 320 x 200 Pixel beziehungsweise 640 x 200 Pixel, reduzierte sich die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Farben auf vier respektive zwei. Erst drei Jahre später folgte der sogenannte EGA-Standard („Enhanced Graphics Adapter“) und sorgte für eine kleine Optik-Revolution, die natürlich auch im Gaming-Sektor ihre Spuren hinterließ. Prominentestes Beispiel hierfür ist zweifelsohne das 1985 veröffentlichte *The Bard's Tale* aus dem Hause Interplay.

Sei es nun der Charakter-Editor, die animierten (!) Porträts der Helden oder die weitläufigen 3D-Kerker der monsterverseuchten Spielwelt – die passende Hardware vorausgesetzt, erstrahlte alles in einer Auflösung von 640 x 350 Bildpunkten bei 16 gleichzeitig darstellbaren Farben (aus einer Palette von 64). Eindruck schindete darüber hinaus die Möglichkeit, Charaktere aus *Wizardry* und *Ultima 3* zu importieren, sowie die Einführung des namensgebenden Barden als eigene Heldenklasse, die ihre Mitstreiter durch das Abspielen verschiedenster Bardenlieder temporär stärkte. Die Mühe lohnte sich: Allein in den 1980er-Jahren wurden mehr als 400.000 Exemplare verkauft, bis zum Jahr 1993 waren es sogar mehr als eine Million. Ihr wollt die ersten drei Teile dieser Genre-prägenden Serie selbst erleben? Dann empfehlen wir euch einen Blick auf die erst kürzlich von Krome Studios veröffentlichte Neuauflage *The Bard's Tale Trilogy*.

Macht und Magie

Eine weitere Rollenspiel-Serie mit starken Dungeon-Crawler-Einflüssen, die in dieser bewegten Epoche das Licht der Welt erblickte, ist *Might & Magic*. Los ging's im Jahr 1986 mit dem Zungenbrecher *Might & Magic: The Secret of the Inner Sanctum*. Drei lange Jahre hatte Jon Van Caneghem – ein weiteres Urgestein der Branche – an seinem Meisterwerk gefeilt und dazu eine faszinierende Spielwelt erdacht. Letztere ließ mittelalterliche Elemente und Science-Fiction-Einflüsse miteinander verschmelzen und stellte hinsichtlich ihrer Größe zu jenem Zeitpunkt alles andere in den Schatten.

Gleichzeitig legte Caneghem viel Wert darauf, den Schwierigkeitsgrad zwischen dem nur mäßig herausfordernden *Ultima* und dem für einige Spieler viel zu schwierigen *Wizardry* anzusiedeln. Ergänzt man nun noch das Rassensystem (zur Auswahl standen unter anderem Zwerge, Gnome, Halb-Orks, Elfen und Menschen) sowie die spielerische Integration der Faktoren Geschlecht und Gesinnung, wird klar, warum das erste *Might & Magic* schnell eine riesige Fangemeinde um sich scharte und allein von Entwickler New World Computing acht Mal fortgesetzt wurde. Nicht zu vergessen ist die völlig eigenständige Strategiespiel-Auskopplung *Heroes of Might and Magic*, die ebenfalls Maßstäbe setzte. Heute gehören beide Marken zum Lizenzportfolio des französischen Publishers Ubisoft.



Im kongenialen rundenbasierten Rogue-like *Nethack* (1987) geht es darum, das Amulett von Yendor aus den Tiefen eines zufallsgenerierten Dungeons zu bergen. Die Ursprungsfassung wurde in ASCII-Optik dargestellt. Der hier abgebildete Screenshot zeigt die DOS-Version mit grafisch aufgepeppter Oberfläche. (Quelle: Moby Games)

Auf der diesjährigen MineCon wurde *Minecraft: Dungeons* angekündigt. Entwickler Mojang bezeichnet es als Dungeon-Crawler-inspiriertes Kooperativvergnügen, bei dem ihr euch zu viert unter anderem durch Canyons, Sümpfe und Minen kämpft. (Quelle: Mojang)

Endlich Echtzeit-Action

Wirft man einen Blick auf alle bis 1987 veröffentlichten Dungeon Crawler, fällt eine wichtige Gemeinsamkeit ins Auge: Kommt es zum Duell mit fiesen Kerkerbewohnern, greift in der Regel ein rundenbasiertes Kampfsystem. Das am 15. Dezember 1987 für Atari ST veröffentlichte *Dungeon Master* aus dem Hause FTL Games jedoch folgte dem Vorbild des eher wenig bekannten *Dungeons of Daggorath* (1982) und setzte auf eine in Echtzeit berechnete Spielumgebung. Will heißen: Noch bevor ihr einen Dungeon betreten habt, wurden die Positionen der Monster bereits festgelegt. Sobald der Heldentrupp losmarschierte, simulierte eine künstliche Intelligenz das Vorgehen aller Gegner im Dungeon. Das Resultat war ein gänzlich neues Spielgefühl, da ihr



Torchlight 2 (2012) für Windows, Mac OS und Linux schlägt in die gleiche Kerbe wie *Diablo* und verkaufte sich bereits mehr als drei Millionen Mal. Heraus sticht unter anderem der im April 2013 nachgereichte GUTS-Editor, der die Einbindung von Nutzerinhalten gestattet. (Quelle: Runic Games)



Ataris Arcade-Automat *Gauntlet* aus dem Jahr 1985 gilt als einer der ersten Top-Down-Dungeon-Crawler mit Mehrspieler-Unterstützung. Teil 2 (hier ein Bild der Atari-ST-Version) erschien im Jahr 1986 und sah nicht nur besser aus als der erste Teil, sondern bot auch zahlreiche inhaltliche Neuerungen. (Quelle: Moby Games)



Der Dungeon-Crawler *Shining in the Darkness* (1991) für Sega Mega Drive signalisierte den Startschuss der berühmten *Shining*-Reihe. Mit *Shining Force* wandelte sich das Genre dann zum Taktik-RPG. (Quelle: Sega)

Auch im brillanten *The Binding of Isaac: Rebirth* (2014) kämpft ihr euch durch monsterverseuchte Dungeons. Streng genommen ist es jedoch ein Rogue-like. Im Todesfall müsst ihr komplett von vorn beginnen. Alle Levels sind prozedural generiert. (Quelle: Nicalis)

nun wirklich zu jeder Zeit auf der Hut sein musstet und auch Kämpfe in Echtzeit stattfanden.

Rückblickend betrachtet gilt der Titel – der mehr als ein Dutzend Spiel-des-Jahres-Auszeichnungen einheimste und später sogar zum meistverkauften Atari-ST-Spiel avancierte – damit als Urvater der sogenannten Echtzeit-Dungeon-Crawler. Diesem Subgenre gehören im Übrigen auch Klassiker wie die *Eye of the Beholder*-Reihe von Westwood (ab 1990) sowie *Black Crypt* (1992) von Raven Software/Electronic Arts an.

Einer der wichtigsten Dungeon Crawler der 1990er-Jahre bleibt gleichwohl *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*. Entwickelt von Blue Sky Productions und vertrieben durch Origin Systems, sorgte das 1992 veröffentlichte Spiel gleich in mehrfacher Hinsicht für Aufsehen. Einerseits konntet ihr euch hier erstmals frei (also nicht nur schrittweise) durch einen vollständig texturierten Multi-Level-3D-Dungeon bewegen. Andererseits waren diese Räume nicht mehr nur rechtwinklig angelegt, sondern warteten mit Kurven, Abhängen und unterschiedlichen Höhenstufen auf.

Spielmechanisch begeisterten dagegen spannende Echtzeitkämpfe, ein Multiple-Choice-Dialogsystem, jede Menge Runenzauber und die Tatsache, dass der Held springen, schwimmen, (magiebedingt) fliegen und sogar nach oben und unten schauen konnte. Das Spiel selbst verschlang Entwicklungskosten von knapp 400.000 US-Dollar, holte diese aber durch mehr als eine halbe Million Verkäufe wieder rein. Eine hochkarätige Fortsetzung folgte bereits im Januar 1993 und wurde ebenfalls von Director Paul Neurath und Produzent Warren Spector verantwortet. Was Fans freuen wird: Im kommenden *Underworld Ascendant* stand Spector Neurath und dessen Team als Berater zur Seite.

Der Siegeszug der Action-RPGs

Komplexe Kerkersysteme aus der Ego-Perspektive erkunden, Monster töten, Beute sammeln, eine Party hochstufen und nebenbei eine spannende Geschichte erleben – das ist die Grundessenz der meisten Dungeon Crawler. Mitte der 1990er-Jahre hatte sich diese Formel jedoch bei vielen Spielern abgenutzt.

Einer der ersten Entwickler, der diese schleichende Trendwende erkannte und erfolgreich gegensteuerte, war Blizzard. Konkreter formuliert: *Diablo*, ursprünglich als rundenbasiertes Rollenspiel geplant, wurde nach etwa sechs Monaten Entwicklungszeit komplett auf Echtzeit-Action getrimmt und mit einem Kooperativmodus für bis zu vier Spieler aufgepeppt. Das zeitraubende Erschaffen einer Heldenklasse vor Spielbeginn sparte man sich, von Rogue-like-Titeln wie *Moria* übernahm Blizzard das Grundkonzept zufallsgenerierter Dungeons und hinsichtlich der hohen Zugänglichkeit standen der Ego-Shooter *Doom* sowie einige Konsolenspiele Pate. Da *Diablo* dank erfrischender Iso-Perspektive und tollen Effekten zudem richtig schick aussah, schlug das Ergebnis ein wie eine Bombe und zog einen ganzen Rattenschwanz an ähnlich strukturierten Action-Rollenspielen nach sich. *Champions of Norrath*, *Titan Quest*, *Sacred*, *Dungeon Siege*, *Torchlight*, *Grim Dawn*, *Path of Exile* – die Liste ist lang und reicht bis heute.

Totgesagte leben länger

Der klassische, Grid-basierte 3D-Dungeon-Crawler mit First-Person-Perspektive verschwand dank Spielereihen wie *Etrian Odyssey* (ab 2007) zwar nie ganz von der Bildfläche, machte sich jedoch vor allem im ersten Jahrzehnt nach der Jahrtausendwende ziemlich rar. Erst im April 2012, als der finnische, nur vier Personen starke Indie-Entwickler Almost Human *Legend of Grimrock* veröffentlichte und innerhalb von neun Monaten mehr als 600.000 Kopien verkaufte, nahm das Subgenre wieder an Fahrt auf. Der Grund für den Erfolg war, dass die Finnen sich bewusst am Design von Klassikern wie *Dungeon Master* und *Eye of the Beholder* orientierten, das Gebotene in einem absolut zeitgemäßen Grafikgewand präsentierten und mit Version 1.3.1 sogar einen Editor ergänzten, der es euch erlaubt, eigene Levels mit individuellen Grafiken und Sounds zu entwerfen. Kurzum: Das Spiel war ein Hit, wurde am 15. Oktober 2014 gebührend fortgesetzt und trug ganz ohne Zweifel seinen Teil dazu bei, dass auch andere Entwickler dem klassischen Dungeon Crawler wieder mehr Beachtung schenkten.

In diesem Sinne: Seid gespannt auf *Underworld Ascendant* (Test in der nächsten Ausgabe und auf www.pcgames.de), denn auch das könnte dem einstigen Kultgenre ein paar neue Impulse geben – oder eine komplett neue Dungeon-Crawler-Welle lostreten. ❑



The Bard's Tale: Barrows Deep erschien am 18. September 2018, nutzt die Unreal-Engine 4 als Technikmotor und wurde in großen Teilen via Kickstarter finanziert. (Quelle: InXile Entertainment)

Vor 10 Jahren

Ausgabe 12/2008

Von: Axel Rieger und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ In der Dezember-Ausgabe durften wir *Diablo 3* anspielen, ließen uns von der detaillierten Spielwelt von *Far Cry 2* bezirzen und warfen einen kritischen Blick auf *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3*.



Würdiges Erbe

Diablo 3 wurde wieder teuflisch

Ganz aktuell sorgt die Ankündigung von *Diablo Immortal* für Aufregung unter Fans der Reihe. Der Publisher Blizzard sieht sich durch die misslungene Ankündigung auf der Blizzcon und angesichts der Tatsache, dass das Mobile-Spin-off nicht für den PC geplant ist, mit heftigem Gegenwind konfrontiert. Vor zehn Jahren war Blizzards Ruf bei den Fans noch deutlich besser. 2008 wurde eine Demo zu *Diablo 3* auf der Blizzcon veröffentlicht – stolze acht Jahre waren da seit dem Release des Vorgängers schon vergangen. Die Demo heizte den Hype um die diabolische Fortsetzung ordentlich an. Auch wir waren damals beim Anspielen ziemlich begeistert. Im Vergleich zu *Diablo 2* wurden einige wesentliche Neuerungen ins Spiel gebracht. Dazu gehörten unter anderem das automatische Verteilen der Attributspunkte und ein überarbeitetes Runensystem, das dem Spieler erlaubte, Skills individuell anzupassen. All das führte dazu, dass man das Kampfsystem nach Belieben justieren konnte. Des Weiteren beeindruckte uns die hervorragende Physik-Engine. Sie sorgte dafür, dass alle möglichen Konstruktionen einstürzen und zerstört werden konnten. Es sollte jedoch noch satte vier Jahre dauern, bis *Diablo 3* auf den Markt kam. Eine lange Zeit für alle Fans, die somit zwölf Jahre auf die Fortsetzung der RPG-Reihe warteten. Allerdings, das fertige Spiel überzeugte trotz Anfangsschwierigkeiten – Stichwort Auktionshaus – und ist bis heute ein Muss für alle Hack&Slay-Rollenspiel-Fanatiker.

Wir kämpften uns durch Horden von Dämonen und anderen Monstern.

Strategiewechsel

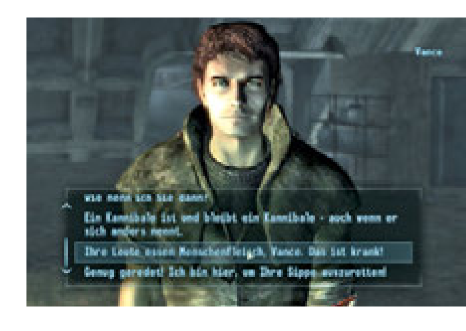
Ein Add-on für *Company of Heroes*

Company of Heroes ist sicher allen Strategiespielern ein Begriff. 2008 war dessen Erweiterung namens *Tales of Valor* für uns interessant, die vor allem durch ihre grundlegenden Veränderungen zum Hauptspiel für Aufsehen sorgte. Wir durften das Stand-alone-Add-on bereits vor Release beim Publisher THQ anspielen. *Tales of Valor* unterschied sich drastisch vom Grundspiel, da es noch mehr auf Taktik setzte. Im sogenannten Gefechtsmodus kontrollierte man häufig kleinere Einheiten, in der Story-Kampagne sogar bloß einen einzelnen Panzer. Diese Art von Missionen glich dem Prinzip von *Starcraft* und war grundsätzlich eine gute Idee. Wir blieben dennoch etwas skeptisch, da die Erweiterung wie ein Rückschritt zu den gelungenen vorherigen Spielen wirkte.

Große Entscheidungsfreiheit

Fallout 3 von Bethesda Softworks

Diesen November kehrt Bethesdas postapokalyptische Rollenspielreihe mit *Fallout 76* zurück auf die Bildschirme. Vor zehn Jahren beschäftigten wir uns gerade mit Teil 3 der RPG-Serie. Da der Publisher uns vor der Veröffentlichung keine Version des Spiels zur Verfügung stellte, sondern lediglich zeitlich begrenzt zu sich ins Büro lud, konnten wir aber noch keine Wertung vergeben. Das Spielen erinnerte uns stark an *The Elder Scrolls 4: Oblivion*, jedoch schnitt *Fallout 3* in vielen Bereichen besser ab. Die riesige Spielwelt war grau und trostlos – also genau so, wie wir es von einem Endzeit-Abenteuer erwarteten! Besonders beeindruckt waren wir vom gelungenen Design der Figuren. Die gut inszenierten Quests sorgten für packendes Gameplay und forderten uns das ein oder andere Mal durchaus heraus. Vor allem punktete das RPG mit der großen Entscheidungsfreiheit bei Missionen und Dialogen. So hatten wir zum Beispiel die Möglichkeit, in Nebenquests anderen Charakteren zu helfen, nichts zu unternehmen oder sie sogar anzugreifen. Dieses Feature kennt man auch aus anderen Teilen der Serie und es sorgt für ein individuelles Spielerlebnis. In der darauffolgenden Ausgabe lieferten wir die Wertung nach und vergaben vollends verdiente 90 Punkte.




Mit teils selbst gebastelten Waffen mussten wir uns durch anstürmende Mutantenhorden kämpfen.

Düstere Umwelt

Postapokalyptischer Kampfspaß gegen Mutanten

Anfang 2019 kommt der postapokalyptische Shooter mit dem Namen *Metro: Exodus* heraus. Dabei handelt es sich um den bereits dritten Teil der *Metro*-Reihe. 2008 beschäftigten wir uns mit dem ersten Spiel der Serie, *Metro 2033*, damals noch samt dem später gestrichenen Untertitel *The Last Refuge*. In der Postapokalypse des Spiels beherrschen Mutanten die Oberwelt, sodass die Menschen sich in den Untergrund der russischen Hauptstadt Moskau zurückziehen müssen. Wir waren besonders beeindruckt von der beklemmenden Atmosphäre, die überall im Spiel herrschte. Dynamische Lichtquellen sorgten für realistische Schatten im Spiel. Wir waren aber nicht nur von der Grafik beeindruckt, auch die realistische Umgebungsphysik sorgte für Begeisterung. So galt es, immer wieder kleine Rätsel zu lösen, bei denen wir die Levels selbst und die Objekte um uns herum zu unserem Vorteil nutzen mussten. Bedenken hatten wir noch bezüglich des Schwierigkeitsgrades. Da uns beim Spielen kein klassisches Interface mit Munitionsanzeige und weiteren hilfreichen Extras zur Verfügung stand, mussten wir etwa die Munition am Magazin abzählen – für Anfänger konnte das durchaus eine Herausforderung darstellen. Allerdings unterstrichen Design-Entscheidungen dieser Art natürlich auch die Stimmung des Spiels und ließen uns gespannt auf die finale Fassung zurück.

Verschenkte Chancen

Der dritte Teil von *Alarmstufe Rot* kämpfte mit Makeln

Seit gut zwei Jahrzehnten erfreuen sich Strategiespielfans an der *Command & Conquer*-Reihe von Electronic Arts. Mit *Alarmstufe Rot 3* kam jedoch im Oktober 2008 ein Teil heraus, der uns etwas enttäuschte. Das lag vor allem an all dem Potenzial, welches von den Entwicklern nicht genutzt wurde. Ein großer Minuspunkt waren für uns die fehlenden Veränderungen und Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger. Ebenfalls negativ bewerteten wir, dass angekündigte Inhalte, die uns bei einem Vorschau-Termin noch präsentiert worden waren, nicht den Weg ins fertige Spiel fanden. So wurde beispielsweise eine verbesserte Wegfindung der Einheiten versprochen, was sich jedoch am Release-Tag als leeres Versprechen erwies. So konnte es etwa passieren, dass geschlossen entsendete Einheiten durch Befestigungen und andere Barrieren behindert wurden und sich dann in kleinere Gruppen auflösten – sie stellten somit eine geringere Gefahr für Gegner dar. Des Weiteren erschien uns das Design der Missionen einfallslos. Trotz der durchaus relevanten Mängel kam das Spiel schlussendlich aber ganz gut bei uns an. Grund dafür war vor allem der Kampagnenmodus, der viel Spielspaß bot und im Vergleich zum Vorgänger um eine dritte Kampagne erweitert wurde. Man konnte nun das „Reich der aufgehenden Sonne“ (gemeint war natürlich Japan) spielen. All das war für uns Grund genug, dem Spiel doch noch eine recht anständige Wertung von 79 Punkten zu geben.


Wie in den vorherigen Teilen kämpften bei *Alarmstufe 3* die Alliierten gegen die Sowjetunion.

Atmende Spielwelt

Realistisches Gameplay

Ubisofts *Far Cry*-Reihe prägt seit 2004 das Shooter-Genre. Detaillierte Spielwelten, actionreiches Gameplay und ausgiebiger Ballerspaß sind seit jeher Bestandteil des Spielerlebnisses. 2008 konnte uns der zweite Teil, der von einem anderen Studio als der Erstling entwickelt wurde, durch die realistisch gestaltete Spielwelt überzeugen. Hier verschlug es uns nach Afrika. In einem vom Bürgerkrieg zerrütteten Land galt es, einen gefährlichen Waffenschieber ausfindig zu machen, den wir zur Strecke bringen mussten. Die Missionen kamen uns repetitiv vor, jedoch gefiel uns, dass man sich aussuchen konnte, welche und ob man Missionen überhaupt annahm. Die Feuergefechte sorgten dank des ungewöhnlichen Systems der fehleranfälligen Waffen für Spannung. Unsere Wummen mussten gepflegt werden, da sie sonst anfingen, zu rosten und in Schießereien den Geist aufgeben konnten. In der riesigen Spielwelt staunten wir nicht schlecht über das realistisch wirkende Umfeld. Das kanadische Entwicklerstudio hatte viel Liebe ins Detail gesteckt. So gab es beispielsweise einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel. In der Dunkelheit konnten uns Gegner schwerer sehen. Aber eines der am besten umgesetzten Features war sicherlich das Feuer. Die Flammen konnten sich im Spiel unkontrolliert ausbreiten, sodass es zu wahren Buschbränden nach Explosionen kommen konnte. Wer also beim Zündeln nicht aufpasste, sorgte dafür, dass ganze Landstriche verwüstet wurden. Sehr durchwachsen zeigte sich dafür leider die KI. Auf der einen Seite stellten Gegner eine große Gefahr dar, da sie in Gefechten taktisch vorgingen und so zum Beispiel versuchten, uns zu umzingeln. Auf der anderen Seite zeigten sie auch große Schwächen. Die Fahrkünste der vom Computer gesteuerten Charaktere ließen sehr zu wünschen übrig. Auch kam es oft vor, dass Gegner fast unsterblich waren, da sie zu viele Gewehrsalven aushielten, bevor sie zu Boden gingen. Dies war jedoch kein großer Dämpfer für unsere abschließende Benotung. *Far Cry 2* erhielt von uns eine Wertung von 89 Punkten.



Die Heilanimationen waren nichts für schwache Nerven. Unser Charakter muss sich eigenhändig Kugeln aus dem eigenen Körper operieren.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ganz ehrlich, ich mag Papier! In Form von Büchern zum Beispiel – oder dreilagig auf der Rolle. Auch mein Metzger verpackt meinen Leberkäs in Papier. Doch im heutigen Alltag ist es bisweilen auch sehr hinderlich: Papier bremst!“

Hier in der Redaktion schieben wir schon lange kein Papier mehr von Schreibtisch zu Schreibtisch. Nur am Ende der Produktion kommt noch reichlich Papier zum Einsatz. Mein Briefkasten wird allerdings jeden Tag mit nutzlosem Papier geflutet und ich muss das Zeug ehrenamtlich entsorgen. Und es ist ja nicht so, dass ich nicht auch per E-Mail Werbung erhalten würde.

Mich persönlich bremst Papier immer wieder – zum Beispiel auch bei jeder Polizeikontrolle. Merke: Polizisten finden alte, schwarze Dodge verdächtig. Und die Fahrzeugpapiere hab ich ja nie dabei. Das hat einen simplen, aber guten Grund! Da die Herren vom TÜV der Meinung sind, in meinen Fahrzeugschein müssten so viele Sondereintragungen, dass der vorgesehene Platz hierfür nicht reicht, musste ein gesondertes Blatt angehängt werden. Dadurch passt das Dokument aber nicht mehr in meinen Geldbeutel und wird darum zu Hause verwahrt. Allen Beteiligten wäre geholfen, wenn man den ganzen Sermon bequem auf einer Art Scheckkarte speichern (und auslesen) könnte. Dieses System könnte auch auf Ausweispapiere, Führerscheine etc. mühelos übertragen werden. Wozu Rezepte vom Arzt? Diese Infos können auf der Krankenkassen-Karte gespeichert und vom Apotheker ausgelesen werden. Und mir soll niemand mit dem Argument der manipulierbaren Daten kommen. Auch Papier und Stempel kann man fälschen. Der alte Notizzettel hat bei mir längst ausgedient und findet innerhalb des Handys statt, welches ich eh ständig dabeihabe. Sehr praktisch, weil Notizen so nicht verschwinden und sogar sinnvoll sortiert werden können. Fotos auf Papier? Ja, da besitze ich noch zwei Schuhkartons voll, hab aber momentan keinen Schimmer, wo ich die hingeräumt habe. Und falls ich mit Freunden alte Fotos ansehen wollte – das geht digital auf dem TV-Gerät viel besser. Selbst beim Bezahlen fasse ich immer seltener Papier an. Weniger aus Überzeugung (das Gegenteil ist der Fall), sondern aus Bequemlichkeit.

Etwas Panik, gepaart mit Zweifel, macht sich bei mir jedoch breit, wenn ich lese, dass das älteste Buch der Welt, das Diamant-Sutra, ungefähr 1.145 Jahre alt und immer noch lesbar ist. Bücher aus dem Mittelalter sind noch ohne Einschränkungen nutzbar. Eine Zip-Disc aus den späten 90er-Jahren ist bei mir inzwischen nicht mehr lesbar und auch die ersten CDs sind mir schon an Altersschwäche verstorben.

Um unser Wissen der Nachwelt zu überliefern, ist es vermutlich eine dumme Idee, Bücher durch digitale Datenträger zu ersetzen. Vielleicht genauso dumm, wie das Dreilagige durch eine maschinenlesbare Karte zu ersetzen.

Spamedy



Sehr geehrter E-Mail-Besitzer

Bitte bestätigen Sie den Besitz Ihrer E-Mail (rainer.rosshirt@computec.de). Es wurde zufällig nach einer elektronischen Computer Spinball Ziehung ausgewählt, um eine Spende von $ 1.000.000,00 (One Million United States Dollars) als Teil des Wohltätigkeitsprojekts von Sigrid Rausing zu erhalten das ungefähr £ 208.3 Millionen an Wohltätigkeitsorganisationen für Menschenrechte weltweit verteilte. Senden Sie eine Bestätigungsantwort an E-Mail: info@sigridrauslngt.org für weitere Details und Informationen.

Dass ausgerechnet ich aus allen E-Mail-Besitzern weltweit ausgelost wurde, macht mich so glücklich, dass ich mich gar nicht frage, wie das zustande gekommen ist. Gibt es ein Verzeichnis mit allen E-Mail-Adressen? Und natürlich dient meine Antwort nur als Bestätigung und keinesfalls dazu, eine verifizierte E-Mail-Adresse an dubiose Händler teurer verkaufen zu können.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Veranda



Hallo Rainer

Aha. Auf frischer Tat ertappt. Es ergibt alles einen Sinn. In Ausgabe 11/18 hast du geschrieben: „In welcher Form es uns in 20 Jahren geben wird, darüber wage ich keine Prognose. Ich hoffe, dass ich es als ursächlich Unbeteiligter beurteilen werde, während ich im Schaukelstuhl auf meiner Veranda mit Meerblick auf den Eingang meiner üppigen Rente warte.“ Herr Rosshirt hofft also auf den Klimawandel und den Anstieg des Meeresspiegels innerhalb der nächsten 20 Jahre. Wie sonst sollte eine Veranda in einem kleinen Ort nahe Nürnberg einen Meerblick bekommen? Der große Dodge ist also nur ein Mittel zum Zweck! Oder rechnest du damit, dass dein Terror-Maulwurf die Veranda bis dahin so weit unterhöhlt, dass sie bis zur Ostsee absackt? So viel zum Sarkasmus. Worauf wollte der Leser eigentlich hinaus? Auf ein Abo ohne DVD? – Gibt es. Auf ein Abo mit USB-Sticks/SD-Karten? Blu-rays? Hast du seinen Leserbrief gekürzt oder konnte man das Ziel nur aus dem nicht abgedruckten Betreff erfahren?

Gruß: Lars

Grundsätzlich muss ich hier betonen, dass ich den GoD (grumpy old Dodge) nicht fahre, um irgendwelche Ziele zu verfolgen oder irgendein Statement abzugeben. Ich finde ihn schön, er steht mir gut und macht einfach Spaß. Das ist alles. Moderne Autos erfüllen bei mir meist leider keine dieser Bedingungen. Und dass er die ganz große Umweltsau ist, mag ich auch nicht so recht glauben. Immerhin rollt er schon fast 200.000 Meilen (!) auf den Straßen. Dies muss ein modernes Auto erst einmal schaffen. Und von Bäumen werden diese Dinger ja auch nicht gepflückt. Wenigstens ist mein Dodge kein Diesel!

Nürnberger Umland mit Meerblick muss wegen mir nicht sein und auch die größten Pessimisten gehen nicht davon aus. Aber es soll ja auch anderswo Veranden geben und eine Palme im Vorgarten wäre mir eh lieber als meine Zypresse.

Von Rambo, dem Chuck Norris unter den Maulwürfen, fehlte dieses Jahr übrigens jede Spur. Da ich ihm nichts getan habe, vermute ich, dass er sich nach China durchgegraben hat. Dort wurde ja das „Dragons Hole“ entdeckt, welches angeblich das größte Loch der Erde ist.

Bezüglich Sarkasmus: Wer Leserbriefe nachmacht oder verfälscht oder verfälschte oder nachgemachte Leserbriefe in Umlauf bringt, wird mit mindestens 50 Schlägen auf den nackten Arsch bestraft. Ich kann hervorragend und schmerzfrei sitzen!

Service



Hallo Herr Rosshirt,

es scheint ja noch Unternehmen zu geben, für die der Kunde eine Rolle spielt. Ihre Kollegen (Gendergerede erspare ich mir aus Zeitgründen und auch aus Prinzip, ebenso auf Arbeit) vom Abo waren zwar etwas von der Rolle und hatten mir freundlicherweise erklärt, dass meine alte Adresse die aktuelle wäre. Da ich nun im braunen und abgehängten Sachsen gut und gerne lebe, aber leider deswegen nur per Modem kommunizieren kann, habe ich darauf hingewiesen, dass es nicht an dem wäre, und um Geduld bei der Zustellung der Information gebeten.

Ich weiß nicht, wie lange die Übertragung meiner Mail gedauert hat, aber zu meiner großen Freude bin ich wieder Empfänger Ihres Magazins (sagt man das noch so, ich bin schon etwas älter, höchstwahrscheinlich sogar als Sie). Jedenfalls wollte ich nur Danke sagen. Ihre bissigen Beiträge schätze ich sehr, die Rezepte, nun, eher weniger. Deswegen rate ich von einem Kochbuch ab. Sachsen und Bayern haben sich schon immer gut verstanden (bloß linguistisch nicht), und deswegen rufe ich Ihnen aus Dresden ein „hädsch ni gedacht, das die des uf de Reihe griegn, Deuflsgerle, nu gugge ma da“ zu.

Ronald Weißig

Werter Herr Weißig,

selbstverständlich spielt bei uns der Kunde eine Rolle. Die Hauptrolle sogar! Immerhin sind unsere Kunden ja die, welche den ganzen Zirkus hier finanzieren. Somit ist jeder Kunde unser Auftraggeber und wird dementsprechend ernst genommen. Natürlich kann immer wieder einmal etwas schief laufen und wenn unsere Kolleginnen (ich kenne da persönlich nur weibliche Mitarbeiter) nicht umgehend Abhilfe schaffen könnten, würde es auf meinem Schreibtisch landen und bis auf Ausziehen mache ich alles für unsere Leser. Schmecken Ihnen meine Rezepte nicht oder haben Sie keine Lust zu kochen? Das würde mich wirklich interessieren! Sachsen kenne ich persönlich jetzt nur zwei, mit denen ich tatsächlich hervorragend auskomme, so lange wir hochdeutsch reden. Und so rufe ich Ihnen aus Nürnberg ein „gfreid mi, wanns di gfreid, homma gern gmocht – so samma hoid!“ zu.

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Indoor-Schneebälle

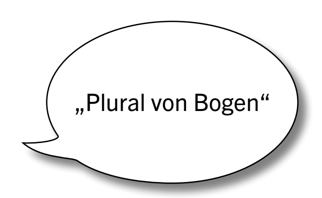
Eine Schneeballschlacht macht Spaß. Leider liegt nicht immer Schnee und wenn, muss man dazu raus in die Kälte. Für solche Widrigkeiten des Lebens gibt es „Snowtime“. Eine Büchse mit 40 Bällchen, die sich angeblich genau wie ein Schneeball anfühlen und vor allem auch „Indoor“ geeignet sind. Natürlich sind sie weder nass noch kalt. Und auch deutlich kleiner und leichter. Aber sonst – wie echt, verspricht der Hersteller. Könnte natürlich auch ein geschickter Schachzug sein, um den Kunden 40 kleine Kunststoffbällchen für frostige 40 Dollar anzudrehen.

www.amazon.com



Bildquelle: amazon.com

Oberlehrer



Sehr geehrter Herr, sehr geehrte Dame,

mir sind in der obigen Ausgabe einige Dinge aufgefallen; vielleicht sind Sie so nett, meine Beobachtungen an den jeweiligen Redakteur weiterzuleiten?

S. 13 Lukas Schmid: „Frontlinie“ wurde nicht richtig aus dem Englischen übersetzt, wo frontline richtig ist. Doch ist die Front im Deutschen immer eine Linie, der Begriff somit redundant. Wie finden Sie Flügelanzug im übrigen als Übersetzungsvorschlag für das stumpfe wingsuit?

S. 19 Andreas Szedlak: der richtige Plural von Bogen ist: tatatataaaaaa Bogen. Ja, stimmt wirklich, Bögen ist nicht richtig.

S. 70 Christian Dörre: Es ist echt toll, daß Ihr Redakteur sich da so gut auskennt. Wenn ich den AM auf LT mit dem DH konter, indem ich den Burn rechtzeitig mit Whisps kombiniere und schön die Drybeears nachschiebe und parall exe, dann -- RICHTIG, versteht das höchstens noch jmd, der sich genau so intensiv mit WC3 beschäftigt hat wie ich, aber sonst niemand mehr. Das ging mir mit den ganzen Football-Begriffen auch so.

Alles Gute: Matthias Hartz

Ich kann Ihren Ausführungen bedingt zustimmen. „Frontlinie“ mag redundant sein, wird aber nichtsdestotrotz im Duden aufgeführt und kann somit auch verwendet werden. Ja, der Plural von Bogen ist Bogen. Dass eine Variante korrekt ist, heißt aber nicht unbedingt, dass eine andere falsch sein muss. Vor allem im südlichen deutschen Sprachraum wird nämlich neben „die Bogen“ auch in der Standardsprache oft die umgelautete Form „die Bögen“ verwendet. Selbst die Rechtschreibkorrektur von Word lässt „Bögen“ unkritisiert stehen.

Und wer im Glashaus sitzt, sollte wenigstens nur mit kleinen Steinen werfen. In Ihrem Schreiben sind mir

ins Auge gesprungen „aufgefallen", und „Redakteuer". Bei „im Übrigen" ist ein großes Ü zu verwenden und „daß" wird in dieser Schreibweise nicht mehr verwendet.

Reklamation



Sehr geehrte Damen und Herren

Wie mein Betreff schon verrät, geht es um Risen 1. Ich hatte es mir gekauft, als es rauskam, und jetzt nach Jahren wollte ich es mal wieder spielen ... Nur stoppt die Installation immer wieder (mind 5x versucht) an derselben Stelle mit der Fehlermeldung: Fehler bei Featuresübertragung. Ich hab gefühlt schon das ganze Internet durchforstet, woran es liegen könnte, und bin dann letztlich auf der Seite von pcgames gelandet, auf der Sie Ihre Hilfe anbieten. Zunächst mal: Gilt das noch? (der Forenthread war von 2012/13)

Danke im Voraus für Ihre Antwort!

Mit freundlichen Grüßen: BS

Hallo Herr S,

ich fürchte, dass ich in diesem Fall passen muss. Ein CRC-Fehler deutet auf eine beschädigte und/oder nicht lesbare Datei hin. Zwar könnte man versuchen, das Verzeichnis auf Festplatte zu kopieren um den Fehler manuell zu beheben, oder spezielle Tools, teilweise kostenpflichtig, hierfür nutzen, wovon ich aber abrate. Einen Ersatz für Ihre DVD habe ich inzwischen leider nicht mehr vorrätig.

Hallo, Herr Rosshirt,

zunächst einmal bedanke ich mich für die schnelle Antwort!

Aber: Da Risen zu Euren Publikationen gehört, ist eine Verweigerung einer Ersatz-DVD ein Fall für den Verbraucherschutz – schliesslich hatte ich für dieses Spiel einmal viel Geld gezahlt! Demzufolge ist die Erklärung, einen Ersatz nicht vorrätig zu haben, eine ziemliche Unverschämtheit! Ich behalte mir vor, rechtliche Schritte einzuleiten!

BS

Hallo Herr S,

entgegen Ihrer Annahme gehört „Risen 1" keineswegs zu unseren Publikationen. Wir erwarben lediglich das Recht, es einmalig, im Rahmen unserer Zeitschrift zu veröffentlichen. Dass Beilagen zu Zeitschriften nach weit mehr als fünf Jahren nicht mehr lieferbar sind, sollte nicht überraschen. Und auch hier gilt die gesetzliche Gewährleistungspflicht, welche zwei Jahre beträgt. Natürlich bleiben Ihnen rechtliche Schritte unbenommen.

Hallo Herr Rosshirt

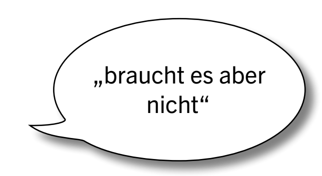
Mit anderen Worten: Sie haben das Geld eingestrichen, fehlerhafte Software ausgeliefert, und überlassen den Kunden seinem Schicksal, Geld für nichts ausgegeben zu haben! Und was soll die Verlinkung auf ein kostenpflichtiges Reparaturtool? Enttäuschende Geschäftsethik!

BS

Hallo Herr S,

Sie haben natürlich recht. Wir werden „Risen 1" auf dem freien Markt erwerben und die DVD prüfen, damit wir sie Ihnen zur Verfügung stellen können. Sicher werden Sie einsehen, dass wir eine Reklamation nur bearbeiten können, wenn der Kaufnachweis vorliegt. Dies ist gängige Geschäftspraxis. Bitte senden Sie mir daher den Kassenbon zu, damit ich den Versand der Ersatz-DVD veranlassen kann.

Anregungen



Hallo Rossi!

Wie gewünscht sende ich meine Meinung zum Thema Flop 5: Ich bevorzuge zwar den Heim-PC zum Spielen, weil sich's da für mich am komfortabelsten spielt, aber für Zugfahrten oder Verwandtschaftsbesuche ist ein Spiel auf dem Smartphone auch ganz nützlich. Mehr als die eine Seite braucht es aber nicht. Flop 5 können kommen, wenn sie zur allgemeinen Erheiterung tauglich sind, müssen aber nicht. Das Thema Rubriken bringt mich aber zu anderen Kategorien: Ich bin froh, dass in der PC Games auch Hardware vorgestellt wird. Mit meinem entsprechend gekauften Rechner bin ich sehr zufrieden. Aber bis ins kleinste Detail muss ich nicht über links- oder rechtsdrehende Lüfter Bescheid wissen. Reportagen find ich auch oft recht interessant, aber manchmal wünsche ich mir lieber etwas mehr Tipps & Tricks.

Die DVDs in der PC Games nutze ich gerne, um bewegte Bilder der Spiele zu sehen und so eine bessere Vorstellung zu bekommen. Sicher kann man die sich auch auf der Website angucken, aber mit DVD ist es bequemer, ohne suchen, Werbung und Streaming-Ruckler. Ich benötige keinen Fehler des Monats. Die Redakteure sollen in Ruhe ihre Arbeit machen, ohne Angst zu haben, an den Pranger gestellt zu werden. Vorfälle mit extrem großer Heiterkeit können ja ausnahmsweise erwähnt werden.

Vielen Dank an alle, die an und um diese famose Zeitschrift mitwirken!

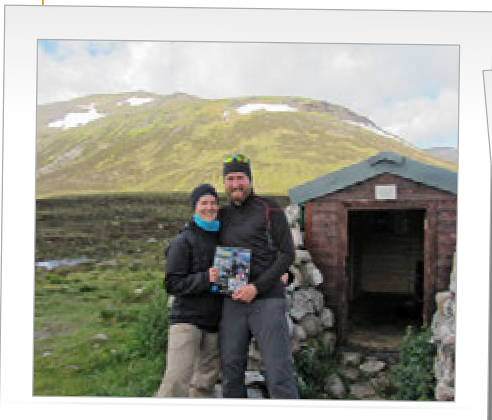
Christoph

Vielen Dank für die konstruktive Kritik, die wirklich sehr wichtig für uns ist. Der Fehler des Monats wurde von mir aus gutem Grund eingestampft. An den Pranger wurde kein Kollege von mir gestellt und wird es auch nie. In Bayern sagt man: „Nur wer nichts arbeitet, macht keine Fehler". Aber es gibt tatsächlich Fehler mit einem gewissen Unterhaltungswert – ich wäre ein Narr, würde ich auf diesen Seiten darauf verzichten.

Ihren Dank habe ich den Kollegen ausgerichtet. Dies ist eine schöne Gelegenheit, um mich bei allen zu bedanken, die freiwillig oder unfreiwillig auf diesen Seiten erschienen sind. Ohne euch gäbe es diese Seiten nicht und ich müsste vermutlich als nudistischer Wünschelrutengänger mein Geld verdienen ...

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.


Unsere Leser sind Naturfreunde,


Einzelgänger


und überdurchschnittlich gut gebildet.

Rossis Speisekammer

Heute: Schupfnudeln mit Kraut


Quelle: StefanieB. @AdobeStock

Wir brauchen pro Portion:

- ca. 200g Schupfnudeln
- ca. 100g geräucherten Bauchspeck
- 1 Handvoll Sauerkraut
- etwas Fleischbrühe

Preiswert, extrem einfach zu machen, sehr schnell fertig und trotzdem lecker – Schupfnudeln. Die Geheimwaffe, wenn schnell eine Mahlzeit auf den Tisch muss! Die Schupfnudeln gibt es bereits fertig und sie sind fast so gut wie selbstgemachte.

Das Sauerkraut geben wir zusammen mit etwas Fleischbrühe in einen kleinen Topf und lassen es ungefähr eine Viertelstunde bei kleiner Hitze garen. In dieser Zeit schneiden wir den Speck in kleine Würfel und braten ihn in einer großen Pfanne glasig an. Dann geben wir die Schupfnudeln dazu, bis sie etwas Farbe angenommen haben. Jetzt nur noch das Sauerkraut mit in die Pfanne und alles noch ca. 2 bis 3 Minuten braten lassen. Mit Salz, Pfeffer und (wenn vorhanden) Muskat nachwürzen. Fertig!

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte



Die besten Geschenketipps zu Weihnachten

Schöne Bescherung!

Wir präsentieren euch 33 coole Geschenkideen fürs Weihnachtsfest! Glückspilze können die tollen Präsente für Technik-Fans sogar gewinnen!

AUTOR: WOLFGANG FISCHER

Die besinnlichste Zeit des Jahres hat begonnen und wir zerbrechen uns aufs Neue den Kopf, was wir unseren Liebsten schenken könnten. Da weiß die PC Games zu helfen: Auf den folgenden Seiten finden Sie Technik-Geschenktipps aller Art. Das Besondere: Sie können diese und weitere Produkte dank unseres großen Online-Gewinnspiels zu sich unter den Weihnachtsbaum holen! Besuchen Sie unsere Internetseite www.pcgames.de und halten Sie die Augen nach den hier abgebildeten Produkten offen. Wenn Sie eines finden, genügt ein Klick darauf und Sie gelangen zur Gewinnspielseite mit den Teilnahmebedingungen. Die große Advents-Schnitzeljagd beginnt am 28.11.2018 und endet am 24.12.2018. Wir wünschen unseren Lesern viel Spaß beim Stöbern, viel Erfolg beim Gewinnspiel und natürlich frohe Weihnachten! ❑



Oculus GO

Web: www.oculus.com/go

Preis (UVP): 219 € (32 GB) / 269 € (64 GB)

Die Oculus Go ist der optimale Einstieg in die virtuelle Realität. Ihr braucht für das komplett kabellose VR-Headset keinen starken High-End-PC, keine teure Konsole und – anders als bei vielen anderen günstigen VR-Lösungen – auch nicht unbedingt ein Smartphone, um Inhalte darzustellen. Zur Einrichtung des Gerätes ist es aber nötig, die Oculus-App auf eurem Handy herunterzuladen und diese mit der Brille zu verbinden. Danach könnt ihr die Oculus Go auch ohne Smartphone verwenden. Die App ist dennoch nützlich, weil sie euch einen Überblick über das große Angebot an VR-Erfahrungen im Oculus-Store gibt. Ihr kontrolliert euer VR-Erlebnis über den mitgelieferten, einfach zu bedienenden Controller, der ohne ein kompliziertes zusätzliches Trackingsystem auskommt und dennoch sehr präzise ist. Da die Oculus Go über integrierte Raumklang-Lautsprecher verfügt, benötigt ihr für eure immersiven VR-Erlebnisse auch kein zusätzliches Headset. Die Nutzung eines solchen ist aber möglich. Ein weiteres großes Plus der Oculus Go ist der Tragekomfort. Das Gerät lässt sich eurer Kopfform anpassen und ist herrlich leicht und bequem. Die Oculus Go gibt es entweder mit 32 oder mit 64 GB internem Speicher. In jedem Fall ausreichend Platz für viele spannende VR-Anwendungen. Oculus Go ist unter anderem in ausgewählten MediaMarkt- und Saturn-Filialen und online auf Amazon.de & Oculus.com verfügbar. In bestimmten MediaMarkt-Filialen kann Oculus Go direkt vor Ort ausprobiert werden.

Nubert nuPro A-600

WEB: www.nubert.de **PREIS** (UVP): € 1.554 (Paar)



Nuberts Aktivlautsprecher nuPro A-600 verbinden die klanglichen Stärken ausgewachsener Standmodelle mit den wohnraumfreundlichen Maßen von Kompaktboxen. Auf modernen Lowboards fühlen sie sich besonders wohl, sei es als Heimkino-Soundsystem neben dem Fernseher oder als Teil einer hochwertigen Hi-Fi-Anlage. Dank der zahlreichen Verbindungsmöglichkeiten finden Zuspieler aller Arten direkt Anschluss und dank der Aktivtechnik ist kein externer Verstärker notwendig. Als waschechtes Drei-Wege-System mit getrennten Wiedergabezweigen für Höhen, Mitten und Tiefen brillieren die nuPro A-600 mit satten, druckvollen Bässen, natürlicher Instrumenten- und Stimmabbildung und detaillierter Höhenzeichnung, die auch anspruchsvolle Musik- und Filmliebhaber begeistern. Die Lautsprecher sind wahlweise in schwarzem und weißem Schleiflack direkt bei Nubert unter www.nubert.de erhältlich; der Gewinner oder die Gewinnerin darf seine Wunschfarbe der Redaktion melden.

MAXNOMIC® Gaming Stühle

Web: www.needforseat.de **Preis**: ab € 279

Wer seinen Liebsten oder auch sich selbst etwas ganz Besonderes nach Hause holen möchte sollte sich die eSport & Office Stühle von MAXNOMIC® nicht entgehen lassen! Vier Größenkategorien sorgen für ein Maximum an Ergonomie: CASUAL SPORTS (S), PRO GAMING & OFFICE (M), OFFICE COMFORT (L) und die XL-SERIES (XL). Alle Stühle gibt es in verschiedenen farblichen Designs von schlichtem Schwarz bis hin zu gebrandeten eSports Team Stühlen und alle werden mit 4D-Armlehnen, einem stabilen und verstärkten Aluminium-Fußkreuz, Lordosen-Unterstützung und einem waschbaren Kopfkissen geliefert. Weiteres Zubehör wie z. B. verschiedene Rollensets sind ebenfalls im Onlineshop erhältlich. Special Goodie obendrauf: Personalisiere deinen MAXNOMIC® und mache ihn mit einer individuellen Bestickung zu einem echten Unikat!

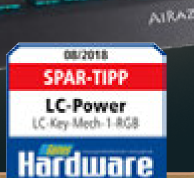


AiRazor – RGB-Gaming-Tastatur

Web: www.lc-power.com **Preis** (UVP): € 99

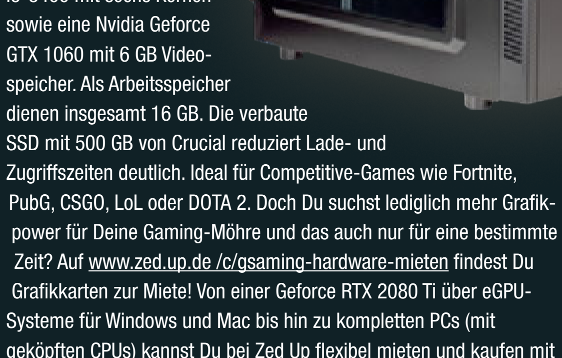
Erleben Sie AiRazor, die neue, hochwertige Gaming-Produktreihe aus dem Hause LC-Power! Die mechanische Gaming-Tastatur LC-KEY-MECH-1-RGB bietet Ihnen CHERRY©-MX-RED-Schalter, durch die ein präzises und schnelles Arbeiten ermöglicht wird. Des Weiteren verfügt die Tastatur über eine frei programmierbare RGB-Beleuchtung sowie Makro- und Multimedia-Tasten. Zusätzliche Features sind Anti-Ghosting zur Verhinderung einer fehlerhaften Signalinterpretation, N-Key-Rollover zur gleichzeitigen Auslesung aller Tasten sowie eine WIN-KEY-LOCK-Funktion zur Sperrung der Windows- & App-Taste. Ein ultrapräzises Handling bei der nächsten Gaming-Session und ein edles Aluminium-Design, welches der absolute Hingucker bei jeder LAN-Party ist, dies alles bietet Ihnen die LC-KEY-MECH-1-RGB von AiRa-





Zed Up Gaming PC G4I

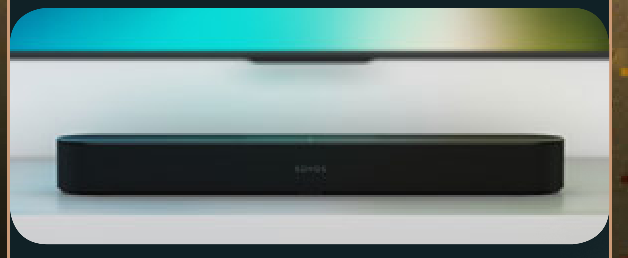
Web: www.zed-up.de **Preis** (UVP): € 1.199 / ab € 89 mieten



Deine Mates haben Dich gegen einen Random mit besserer Gaming-Hardware ersetzt? Traurig. Schlage zurück mit dem Zed Up Gaming PC G4I! Das Corsair Carbide Series 88R mit Acrylsichtfenster beherbergt einen Intel Core i5-8400 mit sechs Kernen sowie eine Nvidia Geforce GTX 1060 mit 6 GB Videospeicher. Als Arbeitsspeicher dienen insgesamt 16 GB. Die verbaute SSD mit 500 GB von Crucial reduziert Lade- und Zugriffszeiten deutlich. Ideal für Competitive-Games wie Fortnite, PubG, CSGO, LoL oder DOTA 2. Doch Du suchst lediglich mehr Grafikpower für Deine Gaming-Möhre und das auch nur für eine bestimmte Zeit? Auf www.zed.up.de /c/gsaming-hardware-mieten findest Du Grafikkarten zur Miete! Von einer Geforce RTX 2080 Ti über eGPU-Systeme für Windows und Mac bis hin zu kompletten PCs (mit geköpften CPUs) kannst Du bei Zed Up flexibel mieten und kaufen mit versandkostenfreiem Hin- und Rückversand.

Sonos Beam

Web: www.sonos.com/de-de/shop/beam.html **Preis** (UVP): € 449



Der innovative Smart Speaker liefert raumfüllenden Sound für Audio-Inhalte jeder Art – von Filmen und TV-Sendungen über Musik bis hin zu Podcasts. Die Sonos Beam unterstützt über 80 Musikdienste, mehrere Sprachassistenten sowie Apple AirPlay 2. Genau wie alle anderen Sonos Speaker auch, ist die Beam Teil des Sonos Home Sound Systems. Sie kann mit zwei Sonos One zu einem Surround-Sound-System verbunden, mit einem Sub um tiefere Bässe erweitert oder in ein bereits vorhandenes Sonos Multiroom-Setup eingebunden werden. Wer Sound über Sonos Beam erlebt, hat die Wahl: Sie lässt sich per Sprachsteuerung mit der Sonos App sowie mit Drittanbieter-Apps wie Spotify, Audible, Pandora oder Tidal steuern. Auch mit vorhandenen TV-Fernbedienungen sowie Smart-Home-Gadgets wie zum Beispiel Wandschaltern und Fernbedienungen von zertifizierten Sonos-Partnern kann die Beam bedient werden. In Deutschland ist auch Amazon Alexa direkt in die Sonos Beam integriert.

Gamewarez Classic Series

Web: www.gamewarez.de **Preis** (UVP): € 149,90

Wer sich selbst oder anderen ein richtig gemütliches Gaming-Gadget zum Fest schenken möchte, liegt bzw. sitzt mit dem Classic Series Gaming-Sitzsack von Gamewarez richtig: Denn der bietet ultimativen Komfort für alle Konsoleros! So gehört die unbequeme Haltung beim Zocken von Couch, Bett oder dem Schreibtischstuhl aus der Vergangenheit an. Die stabile Rückenlehne ermöglicht eine gemütlich-aufrechte Sitzposition und dank der EPS-Perlen im Inneren passt sich der Sitzsack ideal an den Körper an – so lässt sich sowohl konzentriert als auch entspannt zocken. Die Classic Series kommt in verschiedenen coolen Farb- und Stoffkombinationen und bietet mit Headset-Halterung sowie erweiterbarer Seitentasche genug Stauraum für Equipment, Knabberzeug und Drinks.









MSI Optix MPG27CQ
Curved Gaming Monitor

Web: de.msi.com/Monitor/Optix-MPG27CQ **Preis** (UVP): € 739

Der Optix MPG27CQ ist das High-End-Modell der Curved Gaming-Monitore von MSI. Anspruchsvolle Spieler finden hier Nonplusultra an Monitortechnik und Gaming-Features. Der hochauflösende WQHD-Bildschirm liefert mit 144-Hz-Technik schlierenfreie und gestochen scharfe Bilder. Die starke R1800-Krümmung des Curved-Displays ist fürs PC-Gaming ausgelegt – und lässt dich direkt ins Spiel eintauchen. Höhenverstellbar, kipp- und drehbar findet der Monitor bequem die gewünschte Position. Trotz großer 27''-Diagonale sieht der Optix MPG27CQ mit seinem schlanken und rahmenlosen Design zudem noch unwiderstehlich gut aus. Einzigartiger Blickfang ist die RGB-LED-Beleuchtung an der Front, die per SteelSeries GameSense Funktion auch erweiterte Informationen zum Spiel geben kann. Das Gaming-OSD lässt sich per App auch vom Windows-Desktop aus steuern und bietet praktische Gaming-Features.



Viewsonic M1

Web: www.viewsonic.com/de/products/projectors/M1.php **Preis** (UVP): € 329



Der preisgekrönte ViewSonic M1 ist ein portabler LED-Projektor, der in nahezu jedem Raum für Unterhaltung sorgt. Genießen Sie dank des integrierten Akkus mit Ihren Freunden bis zu sechs Stunden Unterhaltung – ohne sich mit Kabeln herumplagen oder den Projektor an den Strom anschließen zu müssen. Das kompakte und leichte Design des M1 wiegt weniger als 1 kg und ist daher ideal geeignet für den flexiblen Einsatz. Ein integrierter Smart-Stand ermöglicht eine einfache 360-Grad-Einstellung und dient gleichzeitig als Objektivabdeckung. Dual-Harman-Kardon-Lautsprecher bieten einen kräftigen und klaren Klang für Multimedia-Inhalte, während ein Kurzdistanz-Objektiv auch in kleinen Räumen für große Bilder sorgt.

Save.TV – Erleben Sie TV neu!

Web: www.save.tv/xmas-special

Preis: ab € 6,99/Monat (Basis), ab € 7,49/Monat (XL), ab € 12,37/Monat (XXL)



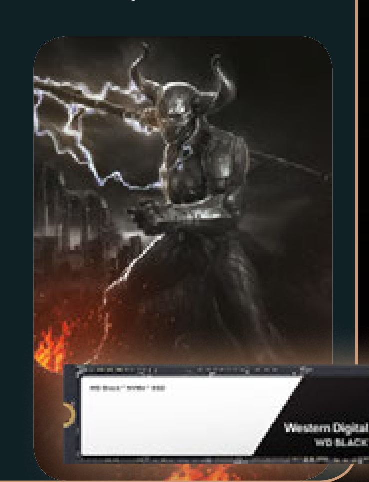
Mit dem Online-Videorecorder lassen sich Filme, Serien & spannende Dokus aus über 40 Sendern bequem mit einem Klick aufnehmen. Auf Wunsch sehen Sie monatlich über 10.000 TV-Highlights ohne Werbung & in HD-Qualität! Legen Sie Channels an & Save.TV nimmt automatisch alle Ausstrahlungen zum gewünschten Sendungstitel oder Stichwort auf. Anschließend können Sie die Aufnahmen herunterladen & offline ansehen oder direkt aus Ihrem persönlichen Videoarchiv streamen. Mit den zahlreichen Apps für Smartphones, Tablets & Smart TVs können Sie von nahezu allen Endgeräten auf Save.TV zugreifen. Unsere Leser dürfen Save.TV 2 monatelang kostenlos testen: Melden Sie sich bis 31.12.2018 einfach unter dem Link www.save.tv/xmas-special an & stellen Sie Ihr persönliches TV-Programm zusammen.



WD Black SSD NVMe

Web: www.wdc.com/de-de **Preis** (UVP): ca. € 300 (1 TB)

Der schnellste Weg an die Spitze: Die WD Black SSD bietet alles, um den PC zu beschleunigen und den Datenturbo einzuschalten. Dabei kann sie ihre maximale Leistung aufgrund eines durchdachten Designs nicht nur über einen langen Zeitraum abrufen, sondern gleichzeitig mit einer hohen Zuverlässigkeit punkten. Kurze Zugriffszeiten und hohe Transferraten sorgen nicht nur dafür, dass Daten schnell übertragen werden können, sondern sind auch ein Garant dafür, dass Anwendungen und Games im Nu geladen sind. Ebenso werden Savegames deutlich schneller abgerufen, als es bei herkömmlichen mechanischen Festplatten der Fall ist. Während die Leistung von mechanischen Festplatten bei rund 100 MB/s liegt, kann die WD Black SSD mit 1 TB bis zu 3.400 MB/s lesen und 2.800 MB/s schreiben. Möglich wird diese Leistung durch die Nutzung des NVMe-Interfaces, so wird die SSD direkt via PCI-Express angebunden.





HyperX Bundle

Web: www.hyperxgaming.com/de **Preis** (UVP): ca. € 240

Das Gaming-Set von HyperX lässt alle Gamer-Herzen höherschlagen. Neben dem bequemen Cloud Alpha Headset gewinnt ihr außerdem die mechanische Alloy Elite Tastatur mit RGB-Beleuchtung. Der Cloud Alpha-Kopfhörer setzt auf den charakteristischen und ausgezeichneten Komfort von HyperX mit hervorragendem roten Memory-Schaum, einem einstellbaren Bügel und weichem und geschmeidigem Kunstleder. Der Aluminiumrahmen ist äußerst haltbar und – auf Nachfrage der Spieler – enthält das Cloud Alpha auch ein robustes, abnehmbares geflochtenes Kabel. Die Alloy Elite Tastatur verfügt über einen soliden Rahmen aus Stahl, um selbst in den hitzigsten Situationen noch eine robuste Steuerung zu ermöglichen. Der Game Mode, das N-Key Rollover und die Anti-Ghosting-Funktionen sorgen für eine präzise Eingabe. Mit dieser Ausrüstung werden Hobby- als auch Profi-Gamer glücklich.

LG **WK7**

Web: www.lg.com/de/audio/lg-WK7

Preis (UVP): € 219



Der intelligente LG XBOOM AI ThinQ-Lautsprecher WK7 bringt wohlklingenden Sound ins Zuhause und ist gleichzeitig ein gut aussehender sowie praktischer Helfer für den Alltag: Er verfügt über den Google Assistant, der Anwender unterstützt, einfache Aufgaben durch Sprachbefehle zu erledigen und sich gleichzeitig mit kompatiblen Geräten im Smart Home via Bluetooth zu verbinden und diese zu steuern. Natürlich gehört auch die Wiedergabe von per Streamingdienst gelieferter Musik zu den Kernkompetenzen des smarten Lautsprechers: Google Play Music, YouTube Music und Spotify lassen sich bequem abspielen. Der hervorragende Sound ist das Ergebnis der Partnerschaft zwischen LG und Meridian. Der WK7 punktet mit verlustfreiem Klang, präziser Stimmwiedergabe und voluminösen Bässen, ähnlich dem Klang einer Studioaufnahme.

Seasonic Focus+ Gold 550W PCGH-Edition

Web: www.seasonic.com bzw. www.pcgh.de/focus **Preis** (UVP): € 119



Vier Jahre nach dem ersten PCGH-Netzteil in Zusammenarbeit mit Seasonic ist nun ein Nachfolger erhältlich, der auf der Focus-Plus-Serie basiert. Mit dem Focus+ löste Seasonic die G-Serie ab und bietet sehr hochwertige Gold-Netzteile zum fairen Preis an. Die Version mit 550 Watt gibt es ab sofort auch als PCGH-Edition. Das Highlight ist sicherlich der sleeved-Kabelsatz, der allein schon einen Wert von ca. 60 Euro hat. Doch damit nicht genug, es werden auch mehr und auch längere Kabel mitgeliefert. Einige Mainboards benötigen 2 x 4+4 Pin-Kabel und diese Anforderung erfüllt das PCGH-Gerät ohne Probleme. Außerdem stehen nun insgesamt vier PCI-E-Anschlüsse und mehr SATA- (8 statt 6) und PATA-Anschlüsse (6 statt 3) zur Verfügung. Das Gerät verfügt auch über einen Fanless Mode, bei dem der Lüfter bis 35 Prozent Last komplett stillsteht.

Gamechanger Gaming Stuhl

Web: www.gamechanger.xyz **Preis** (UVP): ab € 598

Willst du endlich richtig bequem sitzen beim Zocken? Auf einem Unikat, das von dir selbst designt wurde? Das geht NUR mit dem Gamechanger. Der erste „Made in Germany“ Gaming Stuhl, der wirklich ergonomisch ist, sich deiner Körperhaltung perfekt anpasst und dazu bis ins letzte Detail individualisierbar ist. Höchste Qualität, Ultrakomfort Polsterung, höhenverstellbare Rückenlehne, Sitztiefenverstellung und eine Synchronmechanik zeichnen den Gamechanger aus. Darüber hinaus gibt es Modelle und Lösungen für besonders kleine, besonders große oder übergewichtige Spieler. Das atmungsaktive Kunstleder, mit dem der Gamechanger überzogen ist, wurde in Deutschland gefertigt und sieht einfach fantastisch aus. Auch die Montage ist kinderleicht: Der Gamechanger wird in maximal vier Einzelteilen angeliefert und nicht als Modellbausatz aus unzähligen Bauteilchen. Dieses tolle Paket kommt mit einer einzigartigen Garantie von drei Jahren, Ersatzlieferungen sind jederzeit möglich.











CAPTIVA G7A 18V1

Web: www.captiva-power.de/produkte/gaming-pc/g7a-18v1 **Preis** (UVP): € 899

Weihnachten kommt – alle Jahre wieder – ganz unerwartet – viel zu schnell! Die passenden Geschenke müssen her und der Einkaufsstress beginnt. CAPTIVAs G7A 18V1 schafft Abhilfe und sorgt für das richtige Ambiente in der guten Stube. Wie wär's mit ein bisschen Musik zum Einstimmen und einem schönen Weihnachtsfilm für die ganze Familie? Oder bist du Gamer durch und durch, der zockt, bis der Morgen graut? Die ideale Mischung aus Leistung, Qualität und Hardware liefert hervorragende Ergebnisse, damit auch jeder bekommt, was er sich wünscht, und alle Augen leuchten. Um aufwendige To-dos ohne motzen und meckern umzusetzen, gehört zu diesem Mix neben einer AMD Ryzen 5 2600 CPU, eine 1 TB Seagate Festplatte sowie ein Arbeitsspeicher mit 8 GB. Die verbaute SSD mit 120 GB sorgt für einen blitzschnellen Start und verhilft Palits Grafikkarte GeForce® GTX 1050 2GB, noch rasanter zu zeigen, was der Energiebolzen alles auf dem Kasten hat. Mit seinen blauen LEDs passt sich das Sharkoon V1000 Gehäuse der gemütlichen Atmosphäre an und sorgt für gute Laune unter dem Weihnachtsbaum.



Casio Smartwatch **WSD-F20A**

Web: wsd.casio.com/eu/de/wsd-f20/products

Preis (UVP): € 399

Für Outdoor-Fans, die sich nicht auf eine einzige Aktivität festlegen wollen, hat die Uhrenmarke Casio Pro Trek eine Outdoor-Smartwatch entwickelt, die sich über Apps individualisieren lässt. Egal, ob Wandern, Trekking, Bergsteigen, Mountainbiken, Golfen oder Angeln – die WSD-F20A ist ein zuverlässiger Begleiter für die Bewegung im Freien und überzeugt durch vielfältige Einsatzmöglichkeiten. Als Outdoor-Standardfunktionen bietet die WSD-F20A ein Barometer, einen Kompass, einen Höhenmesser, GPS und das Downloaden von Offline-Karten. Zusätzlich bietet die WSD-F20A alle gängigen Smartwatch-Funktionen wie zum Beispiel das Versenden von E-Mails, die Erstellung von Kalendereinträgen oder einen Schrittzähler. Ausgestattet mit diesem smarten Outdoor-Talent steht dem Spaß in der Natur nichts mehr im Weg! Die WSD-F20A ist im Handel zu einer unverbindlichen Preisempfehlung von 399,- EUR (UVP).





ZOTAC GAMING Geforce **RTX 2070 AMP Extreme**

Web: www.zotac.com/de **Preis**: ca. € 699



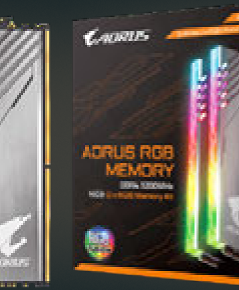
Die brandneue Generation der ZOTAC GAMING GeForce® RTX Grafikkarten stellt sich vor. Basierend auf der neuen NVIDIA Turing™ GPU-Architektur und der revolutionären NVIDIA RTX-Plattform vereint die neue ZOTAC GeForce® RTX 2070 unter anderem Echtzeit-Raytracing sowie künstliche Intelligenz und bietet dank dieser Features einen unübertroffenen Realismus sowie ein absolut noch nie dagewesenes ultimatives PC-Spielerlebnis. Die werkseitig übertaktete ZOTAC GAMING GeForce® RTX 2070 AMP! Extreme Edition gehört hierbei zu den leistungsstärksten Grafikkarten der RTX 2070 Serie mit den höchsten Out-of-the-Box-Taktraten auf dem Markt. Neues Lüfterdesign mit dem Icestorm 2.0 Kühlsystem sowie die SPECTRA RGB-Beleuchtung runden die Grafikkarte ab.

GIGABYTE **AORUS RGB Memory**

Web: www.gigabyte.com/Memory/AORUS-RGB-Memory-3200MHz#kf

Preis (UVP): ca. € 200

GIGABYTE hat die neuen AORUS RGB Speicher erstmals auf der Computex 2018 vorgestellt und erhielt dafür von der Presse viel Lob und zudem begehrte Best Product Awards. Die AORUS RGB Speichermodule verfügen über Kühlkörper aus Aluminium mit anodisierter, strichgeschliffener Oberfläche für eine elegante, metallische Optik. Eine einzigartige Besonderheit der AORUS RGB Speicher sind zudem die beiden Demo-Module für eine gleichmäßige Beleuchtung und brillante Effekte. Die AORUS RGB Speicher werden als 16 GB (2 x 8 GB) Kits mit DDR4 3200 MHz erhältlich sein. Diese Spezifikationen sind für aktuelle High-End-Systeme optimal, da Speichersetups mit niedrigerer Frequenz häufig nicht die ganze Leistung des Systems nutzen können, während Setups mit höherer Frequenz oft ein unnötig hoher Kostenfaktor sind. Die GIGABYTE AORUS RGB Speicher bieten ein optimales Verhältnis von Preis zu Leistung und ermöglichen es, das ganze Potenzial eines High-End-PCs voll auszuschöpfen.





PC Games-Jahresabo

Web: shop.computec.de **Preis** (UVP): € 72

Seit mehr als 26 Jahren ist PC Games die Pflichtlektüre für alle, die im Dschungel der PC-Spiele-Neuheiten den Überblick behalten möchten: Als Deutschlands traditionsreichstes Spielemagazin hat PC Games eine hohe Glaubwürdigkeit und damit das Ohr direkt am Puls der Community. Exklusive Vorschauberichte, gründliche Tests, nützliche Tipps & Tricks und verlässliche Hardware-Kaufberatung bringen die PC-Games-Leser jeden Monat auf den neuesten Stand. Die Magazin-Variante der PC Games umfasst 116 Seiten, die Extended-Version gar 132 Seiten. Darüber hinaus bietet die umfangreichere Fassung zudem zwei randvolle Datenträger mit zahlreichen Videos und erstklassigen Spiele-Vollversionen.



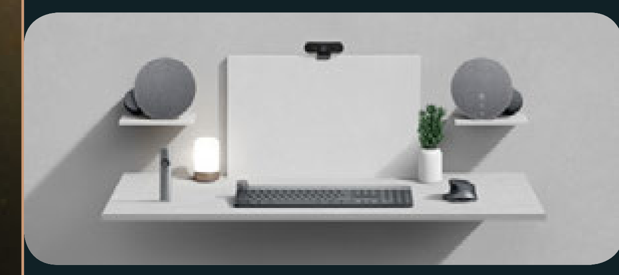
MAXNOMIC® MIG-SERIES

Web: www.needforseat.de **Preis**: ab € 599

Der Chefsessel unter den Gaming- und Bürostühlen: der MAXNOMIC® Made In Germany! Die MAXNOMIC® Made in Germany Series hat ein neues und geschütztes Design erhalten, um das Maximum an Komfort und perfekter Ergonomie zu erzielen. Doch auch optisch ist die MIG-Series ein echter Hingucker und bietet momentan fünf verschiedene Designs. Das hochwertige Kunstleder entspricht dem STANDARD 100 by OEKO-TEX® und unterstreicht ein angenehmes Sitzgefühl. Mit seiner mehrfachen PU-Kaltschaumpolsterung und 4D Armlehnen mit integrierter Anti-Stress-Ball-Funktion und Ultra-Softpolsterung bietet der MIG Sitzkomfort der Extraklasse. Unterstützt wird dieser Mithilfe der integrierten und individuell einstellbaren Lordosenverstellung und der höhenverstellbaren Kopfstütze. Wählbare Rollen für Hart- und Weichböden schonen außerdem den Fußboden.

Logitech Premium Collection

Web: www.logitech.de **Preis** (UVP): € 775,90



Design meets Performance: Die Logitech Premium Produktfamilie in hochwertigem Design erleichtert die Art zu arbeiten – egal ob zu Hause oder im Büro. Im Zentrum steht die High-End-Tastatur Logitech Craft. Sie verfügt über einen vielseitigen Drehregler zur Steuerung von Programmen. Mit nur einer Fingerbewegung lässt sich so beispielsweise die Helligkeit einstellen oder die Schriftgröße ändern. Mittels der leistungsstarken PC-Maus MX Master 2S und der integrierten Flow-Software können Dateien mühelos von einem Rechner auf den nächsten verschoben werden. Für den richtigen Sound auf dem Schreibtisch sorgen die MX Sound-Lautsprecher. Spotlight ist eine revolutionäre Präsentationsfernbedienung, mit der Sie sich sicher durch Ihre Präsentation navigieren. Und für den „gehobenen Bedarf" in Sachen Webcam gibt es die Logitech Brio 4k inklusive Belichtungskorrektur und infrarotbasierter Gesichtserkennungssoftware.

FRITZ! Mesh Set: Die starke Kombi für beste WLAN-Performance

Web: www.avm.de/produkte/fritzbox/fritz-mesh-set **Preis** (UVP): € 299

Manchmal ist ein WLAN-Netz allein für eine Wohnung nicht stark genug. In einigen Zimmern wird es langsamer oder hat Aussetzer. Die Lösung in diesem Fall heißt: Mesh. Diese brandneue Technologie ist gerade ein großes Thema bei der Heimvernetzung. Das FRITZ! Mesh Set besteht aus FRITZ!Box 7590 und FRITZ!WLAN Repeater 1750E – zusammen sind sie ein echtes Dream-Team und bringen mehr WLAN in jeden Raum. Durch die intelligente Verbindung erhalten Sie besten Empfang in einem Netzwerk für alle Geräte. Mit Mesh genießen Sie ganz einfach Höchstgeschwindigkeit bei Surfen, Video oder Gaming. Atemberaubendes HD-Fernsehen und Ihre Lieblingsmusik warten jetzt auf Sie – und nicht umgekehrt.







Die ultimative Gaming-Ausstattung von **Sharkoon**

Web: www.sharkoon.com **Preis** (UVP): € 200

Sharkoon verlost zu Weihnachten die ultimative Komplettausstattung für Gamer. Grundlage des Bundles ist die schreibtischgroße 1337 RGB XXL Gaming Mat, die neben einer präzisen Oberfläche absolute Rutschfestigkeit und eine umrandende RGB-Beleuchtung mit drei Effekten bietet. Passend dazu gibt es die mechanische SKILLER MECH SGK3 Tastatur mit anpassbarer RGB-Beleuchtung, N-Key-Rollover, 1.000 Hz Polling-Rate sowie einer leistungsstarken Gaming-Software. Ebenfalls enthalten ist die SKILLER SGM1 Gaming-Maus mit einem optischen Pixart-Sensor mit 10.800 DPI, fünf einfach zu erreichenden Daumentasten, Weight-Tuning sowie einer ebenfalls passenden RGB-Beleuchtung. Abgerundet wird das Bundle durch das stilvoll designte SKILLER SGH3 Stereo-Headset mit wuchtigen 53-mm-Treibern, abnehmbarem Mikrofon und anpassbarem Sound dank Software und externer USB-Soundkarte.



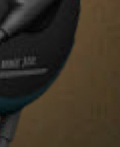
MMX 300 (2. Generation)

Web: www.beyerdynamic.de/manufaktur.html

Preis (UVP): € 299 + Manufaktur-Aufpreis für Anpassungen

Extrem präziser, räumlicher und druckvoller Klang. Das kabelgebundene Premium Gaming-Headset begeistert immer mehr professionelle Gamer. Überragender Präzisionsklang, optimale Sprachverständlichkeit und hoher Tragekomfort verschaffen dir einen unschlagbaren Vorteil im Wettbewerb. Das Treibersystem auf Tonstudioniveau sorgt für eine präzise und zudem druckvolle Wiedergabe in den entscheidenden Gaming-Momenten. Vorsprung durch Details. Sie zu hören, macht dich zum Champion. Deinen Champion kannst du dir in der beyerdynamic 3D Manufaktur individuell nach deinen Wünschen konfigurieren. Passe bei deinem Gaming-Headset die Farbe der Ohrpolster, des Kopfbands und der Aluringe an, wähle eine persönliche Gravur und entscheide dich für deine Impedanz (32 Ohm oder 600 Ohm). Dein Game – dein Gaming-Headset.





SenseForce Pad Extreme (SFPX)

Web: www.senseforce.de **Preis** (UVP): € 349

Spüre deinen Sound: Die Weltneuheit SFPX revolutioniert das Gaming-Erlebnis. Mit dieser multifunktionalen Sitzauflage ist es möglich, gezielte taktile Impulse, Sound jeglicher Art räumlich am Körper verzögerungsfrei zu erleben. Annäherungen von hinten oder der Seite. Explosionen, Motorengeräusche und Vibrationen lassen sich spürbar lokalisieren und das mit jedem Entertainment-Device. Der Nutzer hört und/oder sieht nicht nur, sondern fühlt, was in seinem Spiel, in seinem Film oder in seiner Musik geschieht, taucht noch tiefer in diese virtuellen Welten ein und wird ein Teil von ihnen. So wird auch VR richtig intensiv. Das ideale Weihnachtsgeschenk für jeden Gamer, Musik-Freak und Film-Liebhaber. Die Sitzauflage ist ab sofort für nur 349,99 € unter www.senseforce.de erhältlich, und wer sich ganz schnell dafür entscheidet (gilt nur bis 01.12.2018), erhält 20 % Vorbesteller-Rabatt!

SAPPHIRE NITRO+ **RX 580 Special Edition**

Web: sapphirenitro.sapphiretech.com/de **Preis:** ca. € 250

Basierend auf dem preisgekrönten Design der SAPPHIRE NITRO+ RX 580 wurde die SAPPHIRE NITRO+ RX580 Special Edition werkseitig auf 1430 MHz GPU-Boost übertaktet. Und auch beim 8 GB großen Speicher hat SAPPHIRE an der Taktschraube gedreht, sodass dieser mit effektiven 8,4 GHz läuft. Hochwertige Komponenten wie die SAPPHIRE Black Diamond Chokes runden das Paket ab. Doch die Special Edition hat nicht nur einiges unter der Haube, sondern kann außerdem mit einer farblich angepassten Backplate und einem darauf abgestimmten Lüftergehäuse in Metallic-Blau aufwarten. Außerdem hat sie zwei blaue LED-Lüfter mit Nitro Quick Connect Technologie. Intelligent Fan Control sorgt für lautlosen Betrieb in Windows oder bei geringen Anforderungen. Die SAPPHIRE NITRO+ RX 580 Special Edition wurde für leise, aber kraftvolle Leistung entwickelt und liefert Spielern eine optimale Gaming-Erfahrung mit bis zu 1440p.





be quiet! Silent Base 801
Window Orange

Web: www.bequiet.com **Preis:** € 139,90



Das be quiet! Silent Base 801 Window Orange bietet maximale Geräuschreduzierung und eine exzellente Benutzerfreundlichkeit für besonders leise Konfigurationen. Extra dicke Dämmmatten (10 mm) und geräuschreduzierende Einlässe minimieren die Geräuschentwicklung. Drei vorinstallierte Pure Wings 2 Lüfter können auf bis zu 6 Lüfter insgesamt aufgestockt und über die installierte Lüftersteuerung geregelt werden. PSU-Cover und ausgeklügelte HDD-Slot-Cover sorgen zudem für einen perfekt aufgeräumten Innenraum.

Couchmaster® CYWORK

Web: www.nerdytec.com **Preis** (UVP): € 119

Konzentriertes Arbeiten und bequemes Gaming von der Couch aus ist jetzt dank der Ergonomie des patentierten Couchmaster® CYWORK möglich. Durch sein Lüftungsgitter sorgt er für die optimale Kühlung des Notebooks bis zu einer Größe von 17 Zoll. Der CYWORK wird aus nachhaltigem Bambus-Holz gefertigt und verleiht dem Ganzen so einen edlen Natur-Look und ein federleichtes Gewicht. Er ist das Schweizer Taschenmesser unter den Lapboards und bietet viele Komfortfunktionen. Mit einer Tasche für das Netzteil, Seitentasche für Accessoires und Maustasche sorgt er stets für Ordnung. Ein Tablethalter inklusive Adapter für alle gängigen Tabletgrößen rundet das Nutzererlebnis ab. Lehnt euch zurück und genießt das ultimative Gaming-Erlebnis oder entspanntes Arbeiten von der Couch oder vom Bett aus.



LG 32GK850F

Web: www.lg.com/de/monitore/lg-32GK850F **Preis** (UVP): € 599



Beim neuen LG Gaming-Monitor 32GK850F ist jede Komponente auf Sieg getrimmt. Hier trifft attraktives Design auf Höchstleistung ohne Abstriche. Der mattschwarze Monitor sieht nicht nur großartig aus, er überzeugt auch durch seine inneren Werte. Mit 80 Zentimetern Bilddiagonale und scharfer QHD-Auflösung (2.560 x 1.440 Bildpunkte) garantiert er die nötige Übersicht, um spektakuläre Siege zu feiern. Dazu bietet er flüssige Bewegungsdarstellung mit 144 Hz Bildrate und AMD FreeSync 2 sowie eine unvergleichliche Farb-Brillanz mit HDR-Unterstützung. Mit der praktischen OnScreen Control 2 Software kann man ihn mühelos auf jedes Spiele-Genre anpassen. Darüber hinaus besticht der Gaming-Monitor durch seine kompromisslose Ergonomie und Anschlussvielfalt, die keine Wünsche offen lassen. Einfach ein echtes Multitalent für anspruchsvolle Gamer, die mehr von ihrer Hardware erwarten.

CORSAIR K70 RGB MK.2 LOW PROFILE RAPIDFIRE

Web: www.corsair.com **Preis** (UVP): € 189

Die mechanische CORSAIR K70 RGB MK.2 LOW PROFILE RAPIDFIRE Gaming-Tastatur verfügt über die neuen CHERRY MX Speed Low Profile RGB-Tastenschalter, welche den enormen Komfort einer flachen Bauweise, Tasten mit kurzem Auslöseweg und der Leistungsfähigkeit mechanischer Tastenschalter kombinieren. Das neu entwickelte, schlanke Design ist nur 29 mm hoch und passt nahtlos in jede moderne Desktop-Umgebung. Der Rahmen aus eloxiertem Aluminium sorgt mit seiner Robustheit für lebenslangen, komfortablen Gaming-Genuss. Die lebendige dynamische, mehrfarbige RGB-Hintergrundbeleuchtung der einzelnen Tasten ist dank der neu entwickelten Tastenschalter mit niedrigem Profil heller als je zuvor. Die Beleuchtung wird über die leistungsfähige CORSAIR iCUE-Software gesteuert und mit der Beleuchtung aller Ihrer CORSAIR iCUE-Geräte synchronisiert.





Logitech Circle 2

Web: www.circle2.de **Preis** (UVP): € 229

Sicherheit ganz einfach mit der Logitech Circle 2 Heimsicherheitskamera: Weihnachten steht vor der Tür, doch mit der dunklen Jahreszeit wird der Besuch von Einbrechern wahrscheinlicher. Eine einfache und günstige Sicherheitslösung ist die Circle 2-Kamera von Logitech. Die wetterfeste, kabellose Innen- und Außenkamera ist in wenigen Minuten eingerichtet und zeichnet potenzielle Einbrecher mit 1080p-HD-Videoqualität und Nachtsicht in einem 180-Grad-Sichtfeld auf. Die Kamera lässt sich ganz einfach mit Alexa oder Magenta SmartHome steuern. Durch intelligente Push-Nachrichten wird man sofort darüber informiert, wenn die Circle 2 ungewöhnliche Vorgänge oder verdächtige Bewegungen zu Hause erkennt. Mit Mobil- und Web-Apps können Sie von überall aus unbegrenzt HD-Videos streamen und herunterladen, damit Sie jederzeit ganz entspannt nach dem Rechten sehen können – egal wo Sie gerade sind.



PRIZM ARGB-Gehäuselüfter

Web: antec.com/product/casefan.php **Preis** (UVP): € 87



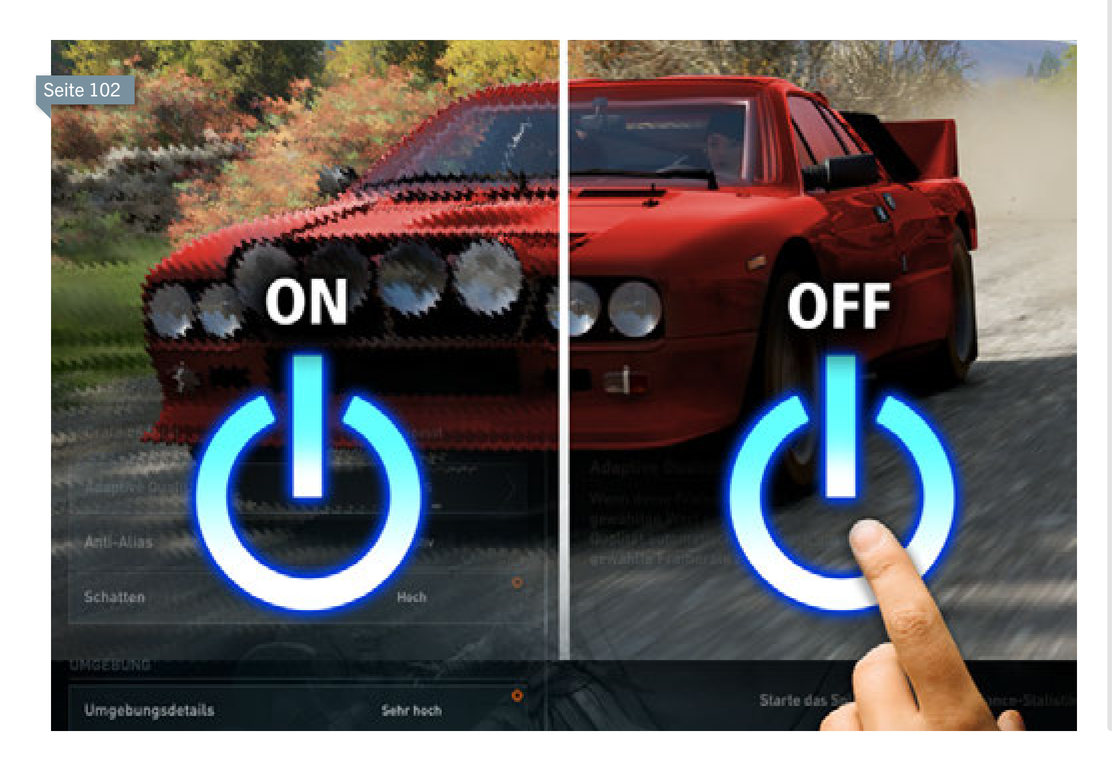
Die Prizm ARGB-Lüfter kommen mit einem Ring aus adressierbaren RGB-LEDs, leistungsstarken Lüfterblättern und RGB-LED-Controller daher und bieten hervorragende Kühlleistung, geräuschreduzierende Technologie und einfache Installation. Die Lüfter sind innen und außen beleuchtet und zeichnen sich durch einen doppelseitigen LED-Ring mit 18 unabhängig voneinander steuerbaren RGB LEDs aus. Sie sind mit Asus Aura, Gigabyte RGB Fusion, ASRock RGB und MSI RGB kompatibel. Den PWM-Lüftern stehen zur Wärmeverdrängung hydraulische Lager und Antivibrationspads zur Seite, wodurch ein besonders leiser Betrieb gewährleistet wird. Beide Modelle verfügen einen maximalen Geräuschpegel von ca. 32 dBA. Das 120-mm-Modell hat eine Drehzahl von bis zu 2.000 U/min und einen Druck von bis zu 45,03 CFM Luft, während das 140-mm-Modell eine Geschwindigkeit von bis zu 1.700 U/min und einen Luftstrom von bis zu 65,03 CFM erreicht.



Ruckeln bei **Spielen abschalten**

Lästiger Bildschluckauf stört den Spielspaß enorm. Wir klären, wie ihr Problemstellen erkennt und Ruckeln beim Spielen vermeidet.

Seite 102



Diablo Immortal: Die Macht der Fans



Frank Stöwer

Dieser Schuss ist für Blizzard voll nach hinten losgegangen. Auf der Blizzcon 2018 kündigte der Branchenriese mit *Diablo Immortal* eine neue *Diablo*-Version für Smartphones und Tablets an und löste damit einen riesigen Shitstorm aus. Die Fans hatten insgeheim darauf gehofft, dass es Neuigkeiten zum vierten *Diablo*-Teil geben oder dieser endlich vorgestellt werden würde. Stattdessen war von einem *Diablo* die Rede, das entgegengesetzt der Tradition der Reihe nicht für den PC, sondern nur für mobile Plattformen erscheint. Dass diese Ankündigung zu einer so großen Empörung führen würde, das hatte man nicht gedacht. Um Schadensbegrenzung zu betreiben – es waren sogar die Kurse der Blizzard-Aktie betroffen –, entschied sich Blizzard ein paar Tage später dazu, auf seinen Social-Media-Kanälen lieber wieder Bilder aus *Diablo 3* anstatt *Diablo Immortal* zu präsentieren. Man hatte den Einfluss und die Meinung der Fans völlig unterschätzt. Mir gefällt, was da passiert ist. Zeigt es doch, dass man als finanziell bestens aufgestelltes Unternehmen trotzdem nicht über den Kopf der Kunden hinweg Produkte entwickeln kann. *Diablo* bleibt ein PC-Titel, und auch wenn der Mobile-Markt viel Geld verspricht, sind es die treuen Fans, die mit ihren Käufen für den Wohlstand der Firma gesorgt haben. Diese sollte man nicht verprellen!

Die PC-Games-**Referenz-PCs**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



Seite: 98



Seite: 99



Seite: 100

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen 3 2200G (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,5 GHz (Turbo: 3,6 GHz) + IGPU
Preis: .... 97 Euro

ALTERNATIVE

Die **Intel-Alternative** ist der mit **136 Euro** deutlich teurere **Core i3-8100 (4c/4t/3,6 GHz, Boxed-Kühler)**.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ....MSI Radeon RX 570 Armor 8G OC
Chip-/Speichertakt: ..... 1.168 (1.268 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**175 Euro**

ALTERNATIVE

Wer eine Nvidia-Karte im PC möchte, dem empfehlen wir die **GTX 1050 Ti**, zum Beispiel die **EVGA Geforce GTX 1050 Ti SC Gaming** für **160 Euro**. Die Karte ist der **RX 570** bei der Spieleleistung zwar unterlegen, aber flotter als die **GTX1060/3G**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock B450M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B450)
Zahl Steckplätze/Preis: .. 4x DDR4, PCI-E 3.0/2.0 x16 (1/1), ... PCI-E 2.0 x1(1), M.2/M-Key (2)/**70 Euro**

ALTERNATIVE

Fällt die Wahl der **CPU** auf den **Core i3-8100** anstelle des mit einer internen GPU ausgestatteten **R3 2200G**, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Platine**. Unser **Spartipp:** das **Asrock H370 Pro4** (**97 Euro**).

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper 4 DIMM Kit 16GB .... (PV416G320C6K)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/**130 Euro**

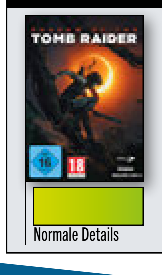
SSD/HDD

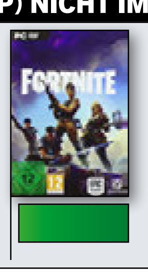
Hersteller/Modell: .... Samsung SSD 860 Evo/ .... Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 500 GByte/ ....3.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**78 Euro/69 Euro**

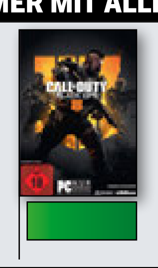
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Sharkoon M25 Silent PCGH-Edition (Dämmung .... 1 × 140-mm-/1 × 120-mm-Lüfter mitgel.) (**60 Euro**)
Netzteil: ....XFX TS Gold Series 550W (**69 Euro**)
Laufwerk: .....LG Electronics GH24NSD1, DVD-R (**10 Euro**)

60 FPS (1080P) NICHT IMMER MIT ALLEN DETAILS





Normale Details — Hohe Details

EINSTEIGER-PC

€ 758,-

Die Kombi aus R3 2200G und RX 570 (8 GB) garantiert bei zwei Titeln die optimale Full-HD-Optik mit 60 Fps und mehr. Bei *AC: Odyssey* und *Shadow of the Tomb Raider* müsst ihr Details reduzieren.



Wer mit der Full-HD-Auflösung zufrieden ist, spielt dank der Radeon RX 580 alle Titel rechts mit mindestens 60 Fps. Wer die Auflösung jedoch auf 2.560 × 1.440 Pixel erhöhen möchte, muss für Fps-Raten um die 60 Fps auf einige Details verzichten. Einzig der Blackout-Modus von *CoD: Black Ops 4* läuft in WQHD ohne Detailreduktion mit 64 Fps.

CPU

Hersteller/Modell: ...... Intel Core i5-8400 + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: .... 6c/6t/2,8 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
Preis: .... **236 Euro**

ALTERNATIVE

Ein von der Leistung her vergleichbarer **AMD-Sechskerner** ist der **Ryzen 5 2600X (6c/12t, 3,6 GHz/4,2 GHz Turbo)** für **199 Euro.** Während der **R5 2600X** bei **Anwendungen** dank **12 Threads** vor dem **Core i5-8400** liegt, fällt er in **Spielen** zurück.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .. Powercolor Radeon RX 580 Red Devil GS
Chip-/Speichertakt: ..... 1.257 (1.420 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**258 Euro**

ALTERNATIVE

Eine **Nvida-GPU** mit **ähnlicher Leistung** wäre die **Zotac Geforce GTX 1060 AMP! Edition (260 Euro).** Die verfügt nur über **6 GB VRAM,** das kann bei Spielen wie *CoD: Black Ops 4* zum Problem werden.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock X470 Master SLI
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ... ATX/So 1151 V2 (X470)
Zahl Steckplätze/Preis: .. 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), PCI-E .... 2.0 x1(4), m.2 (2)/**135 Euro**

ALTERNATIVE

Nutzt ihr AMDs **Ryzen 5 2600X** anstelle des **Core i5-8400**, wäre das **Asrock Z370 Extreme4 (150 Euro)** eine empfehlenswerte **Platine** mit **guter Ausstattung.** Zu der gehören unter anderem **zwei PCI-E-3.0-x16-** sowie **drei PCI-E-2.0-x1-Slots, drei M.2-Steckplätze** und eine **RGB-Beleuchtung.**

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper 4 DIMM Kit 16GB .... (PV416G320C6K)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/**130 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .. Crucial MX500 (CT1000MX500SSD1)/ .... Western Digital Red (WD40EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 1.000 GByte/ .... 4.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.400/**140 Euro/114 Euro**

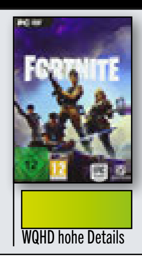
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Be quiet Silent Base 801 (Glasseitenteil, ... Dämmung, 3 × 140-mm-Lüfter mitgel.)/**126 Euro**
Netzteil: .... Seasonic Focus+ Gold 550 W (**75 Euro**)
Laufwerk: .... LG GP57ES40 (USB 2.0, DVD-R 8x) (**26 Euro**)

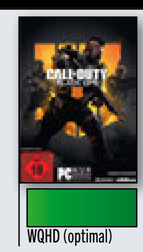
WQHD LÄUFT NUR MIT DETAILREDUKTION FLÜSSIG



1080p



WQHD hohe Details


WQHD (optimal)


WQHD (hohe Details)

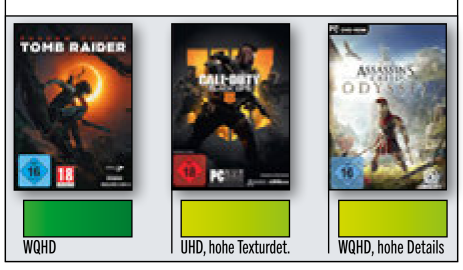
HIGH-END-PC

€ 2.400,-

Die gerade auf den Markt gekommene Geforce RTX 2070 garantiert ruckelfreien Spielspaß mit der WQHD-Auflösung und mindestens 60 Fps. Wer in UHD (3.820 × 2.160 Pixel) mit hohen Frameraten spielen möchte, der benötigt mindestens eine Geforce RTX 2080 oder besser eine Geforce RTX 2080 Ti.

SPIELEN IN WQHD KEIN PROBLEM

- Reichen euch 30 Fps, spielt ihr *Assassin's Creed: Odyssey* in UHD (WQHD-Auflösung: 52 Fps).
- Da *CoD: Black Ops 4* mehr als 8 GB Grafikspeicher benötigt, müsst ihr die Texturdetails reduzieren.
- In *Shadow of the Tomb Raider* garantiert die RTX 2070 Ti ein WQHD-Spielvergnügen mit 60 Fps.



WQHD | UHD, hohe Texturdet. | WQHD, hohe Details

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 2700X
.... + EKL Alpenföhn Matterhorn Pure
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,7 GHz (Turbo 4,3 GHz)
Preis: .... **299 Euro** + **33 Euro**

ALTERNATIVE

Intel hat zwar die **Prozessorpreise** wieder **gesenkt**. Der **Core i7-8700K** ist mit **415 Euro (ohne Kühler)** aber noch zu teuer! Obwohl der **Core i7-8700K** im **Leistungsvergleich** flotter ist als der **R5 2700X**, lohnen die **116 Euro Aufpreis** nicht.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ...... Gigabyte GF RTX 2070 Gaming OC
Chip-/Speichertakt: ..... 1.410 (1.740 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR6/**569 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs Konkurrent zur **RTX 2070** ist die **Radeon Vega 64**. Die bietet eine ähnliche Spiele-Performance, konsumiert aber mehr Strom und beherrscht kein **Raytracing**. Eine empfehlenswerte GPU ist die **Asus RX Vega 64 Strix O8G (509 Euro)**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte X470 Gaming 7 WIFI
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X470)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), 2.0 x16/x1 (1/2)/**236 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **Core i7-8700K** als Prozessor für euren Rechner, benötigt ihr eine Sockel-1151-Hauptplatine wie das **MSI MPG Z390 Gaming Edge AC** für **175 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Tactical Tracer RGB
.... Kit 32GB (BLT4C8G4D30BET4K)
Kapazität/Standard: ... 4 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**332 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Cooler Master Mastercase SL600M (ein Glas-
.... seitenteil, 2 ×200-mm-Lüfter mitgel.) (**200 Euro**)
Netzteil: ... Seasonic Prime Titanium Fanl. 600W (**200 Euro**)
Laufwerk: . Verbatim Ext. Slimline Blu-ray Write (**83 Euro**)

SSD/HDD

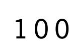


Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 970 Evo (M.2, PCI-E 3.0 x4/WD Red 6TB
Anschluss/Kapazität: ... 1.000 GByte/6.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.900/**260 Euro**/**188 Euro**

COOLER MASTER MASTERCASE SL600M: EDEL-CASE MIT NÜTZLICHEN EXTRAS UND GUTER KÜHLUNG

Cooler Masters SM600L ist ein Hingucker, der mit seiner Optik und seinen Extras, etwa der um 90 Grad drehbaren PCI-Slotblende oder der an der Front montierten Netzteilkammer, auffällt. Beeindruckt auch die Kühlleistung?

Von der per Näherungssensor gesteuerten, weißen Beleuchtung der USB-Ports am I/O-Panel abgesehen, steht bei der Ausstattung des mit seinen Alu-Elementen edel wirkenden Mastercase SL600M die alternative, für den Konvektionseffekt optimierte Innenraumgestaltung (die von unten eingeblasene Frischluft steigt nach oben) im Vordergrund. Am Boden befinden sich zwei 200-mm-Lüfter, die Frischluft in den laufwerksfreien Innenraum blasen. Damit die verbrauchte Luft nach oben entweichen kann, lässt sich der mit zwei 200/140-mm- oder drei 120-mm-Lüftern bestückbare Deckel teilweise öffnen oder entfernen. Passend zum Kühldesign befindet sich die Netzteilhalterung inklusive Kammer und Montageplatz für eine der drei Universalhalterungen für Pumpe, Reservoir-Behälter oder 3,5/2,5-Zoll-Laufwerke hochkant im oberen Bereich der Front und wird hinter einer Blende versteckt. Letztere ist mit Schraubenlöchern zur Befestigung von zwei 2,5-Zoll-HDDs/-SSDs bestückt. Das Ausstattungshighlight des mit **1,83** bewerteten Mastercase SL600M ist die um 90 Grad gedreht montierbare PCI-Slotblende, die den vertikalen Einbau von zwei bis zu 35,8 cm langen GPUs möglich macht. Cooler Masters Konzept, die Lüfterlautheit durch nur kleine Öffnungen an der Front- und Heckpartie zu minimieren, geht auch auf. Das Ergebnis ist eine gute bis sehr gute Kühlung (CPU: 62 °C, GPU: 68 °C, Innenraum: 37 °C) mit einer geringen Lautheit von 1,0/1,1 Sone).





Ruckeln abschalten

Dem gepflegten Spielspaß steht kaum etwas antagonistischer gegenüber als lästiger Bildschluckauf. Im Artikel klären wir, wie ihr Problemstellen erkennt und Ruckeln beim Spielen vermeidet.

Von: Philipp Reuther

Ruckeln – Die Problematik und ein Lösungsansatz

Wenn ihr in liebevoll gestaltete Spielwelten eintaucht, die Story und Atmosphäre aufsaugt, das Gameplay genießt und dabei den Alltag für ein paar Stunden beiseite drängen wollt, ist eine geschmeidige, flüssige Bildausgabe von hohem Belang. Denn sollte das betreffende Spiel ruckeln – und sei es nur dann und wann –, macht sich die Realität unerwünscht bemerkbar. Ein Ruckler macht euch bewusst oder unbewusst darauf aufmerksam, dass ihr noch immer in der Realität verweilt, dass ihr vor dem PC sitzt und das Spiel auf diesem PC nicht wirklich sauber läuft. Die Immersion wird zerstört, dafür drängt sich ein ganz reales Problem in den Vordergrund. Das könnt ihr eventuell ignorieren, wenn das Ruckeln nicht allzu ausgeprägt ist, doch schon beim nächsten, kräftigen Stocker meldet sich das Problem erneut. Um möglichst ungestört in Einzelspieler-Abenteuer abzutauchen, ist es daher vorteilhaft, das eigentliche Ärgernis zu beheben.

Mindestens ebenso unerwünscht ist Ruckeln in Mehrspieler-Titeln wie *Call of Duty: Black Ops 4* oder *PUBG*, selbst wenn sie nicht darauf aus sind, euch mit dichter Atmosphäre, ausgefeilter Story und komplexer Spielwelt in ihre virtuelle Präsenz einzubinden. Denn insbesondere bei rasanten Shootern können Ruckler extrem störend sein. Stellt euch einfach folgenden Umstand vor: Ihr bemerkt einen Gegner, nehmt ihn ins Visier, doch in dem Moment, in dem ihr abdrücken wollt, stockt das Spiel für einige Millisekunden, ihr verreißt den Schuss und dieser verfehlt das Ziel. Der Gegner wird wiederum auf euch aufmerksam und kann reagieren, bevor ihr ihn erneut anvisieren und ein zweites Mal abdrücken könnt – stattdessen sterbt ihr einen höchst frustrierenden, noch nicht einmal selbst verschuldeten Bildschirmtod.

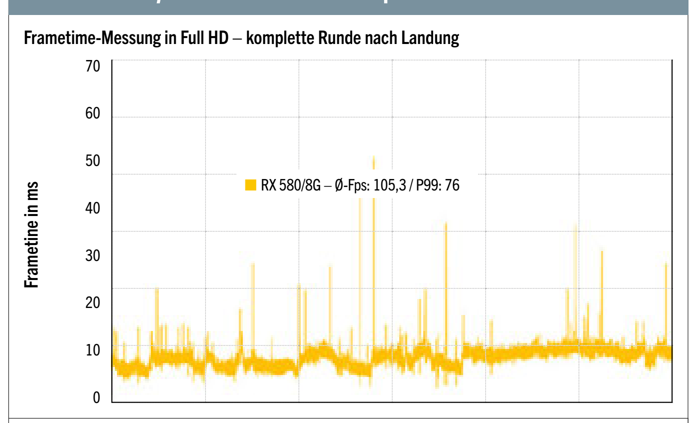
AUSGERUCKELT – EIN BEISPIEL

Ein ruckelndes Bild ist also höchst unwillkommen. In diesem Artikel wollen wir erklären, wie ihr eine flüssige, geschmeidige Bildausgabe begünstigt und zumindest grobe Stocker und häufig wiederkehrende, kleine Ruckler vermeidet. Dabei soll es sich indes nicht um eine Machbarkeitsstudie für schwache Hardware-Konstellationen in aktuellen Spielen handeln, hier geht es um für aktuelle Spiele passende Hardware. Denn auch die läuft in vielen modernen, aber auch älteren Spielen ohne Detailanpassungen nicht immer optimal, rund und sauber, selbst wenn die anliegenden Frameraten hoch anmuten.

Nehmt als Beispiel das rechts abgedruckte *Call of Duty Black Ops 4*. In dessen anspruchsvollem Blackout-Spielmodus haben wir zur Verdeutlichung unserer Absicht einige Messungen vorgenommen. Die abgebildeten Frametimes zeigen dabei jeweils eine komplette Runde (nach der Landung), sind also eine realistische Abbildung eines einzelnen Spiels. Mit unserem Testsystem liefert eine übertaktete Radeon RX 580 mit 8 Gigabyte RAM bei vollen Details und freigeschalteten Bildraten in Full HD über 100 Fps, das P99-Perzentil (entspricht in etwa den Min.-Fps, gibt aber nicht den absoluten, sondern den Durchschnittwert der schlechtesten Messergebnisse an) liegt derweil bei 76 Fps – eigentlich reichlich für ein geschmeidiges Bild bei 60 Hz, könnte man denken. Trotzdem zeigt der rechts oben abgedruckte Frametime-Verlauf einige empfindliche Ruckler. Zur Verdeutlichung: Jene Ausreißer, die über die 30-ms-Marke klettern, bedeuten, dass das betreffende Frame mehr als drei Mal so lange benötigt wie ein durchschnittlicher Frame, der mit 9,5 ms ausgegeben wird. Das ist nicht nur auffällig, das ist störend. Selbst die 20-ms-Stocker können empfindsame Spieler deutlich wahrnehmen, von den kräftigen 50-ms-Rucklern einmal ganz zu schweigen.

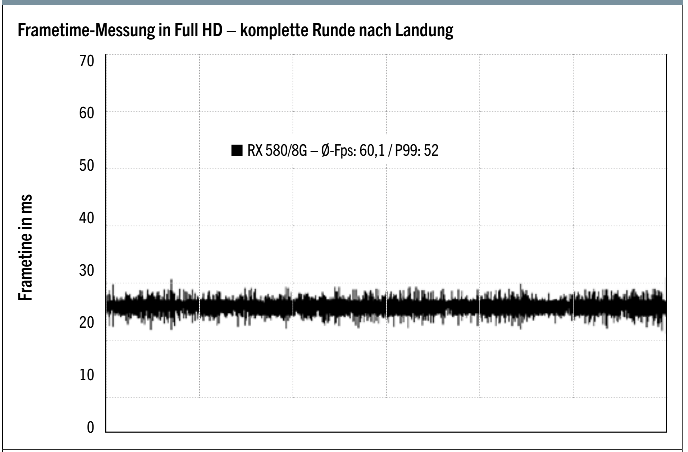
Ganz anders sieht der zweite Frametime-Verlauf aus: Hier haben wir den Frame-Verlauf mit einer 62-Fps-Bildratenbegrenzung geglättet und einige (kaum merkliche) Detailanpassungen vorgenommen. Da wir neben dem Streaming unseren schon in Full HD offenbar stark belasteten und voll belegten Grafikspeicher als Ruckelerreger in Verdacht hatten, haben wir Texturen, Sichtweite, Schatten und die Transparenz um jeweils eine Stufe zurückgesetzt. Voilà, trotz geringerer Performance (60,2 / 52 Fps) ist die Bildausgabe weitaus geschmeidiger, die Ruckler sind verschwunden.

CoD Black Ops 4: Blackout – unoptimierte Performance



System: Intel Core i7-8700K @ 4,8 GHz, 2 × 8 Gigabyte DDR4-3400, Powercolor RX 580 Red Devil GS/8G, Radeon Software 18.10.1 Optional, Windows 10 x64 (1803) **Bemerkungen:** Mit vollen Details stören einige kräftige Stocker den Spielfluss – trotz Full-HD-Auflösung und guten Fps-Werten. Spielversion: 1.04.1.3188666

CoD Black Ops 4: Blackout – optimierte Performance

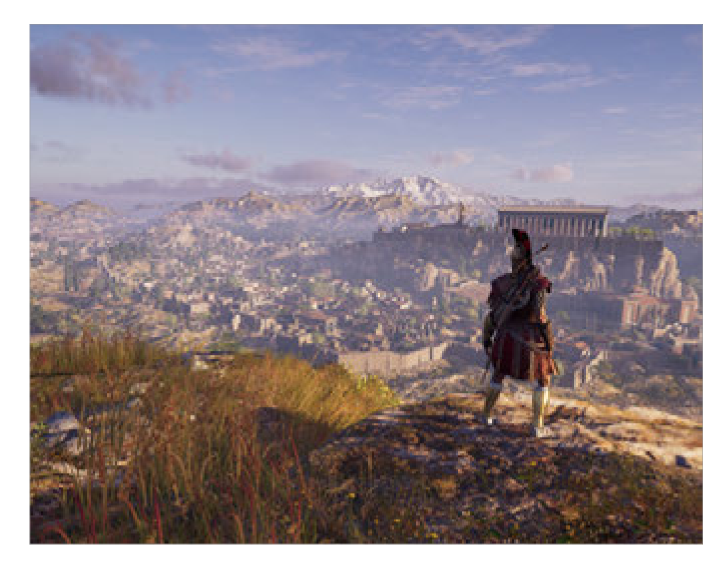


System: Intel Core i7-8700K @ 4,8 GHz, 2 × 8 Gigabyte DDR4-3400, Powercolor RX 580 Red Devil GS/8G, Radeon Software 18.10.1 Optional, Windows 10 x64 (1803) **Bemerkungen:** Leicht reduzierte (Textur-)Details entlasten Speicher und Streaming, ein 62-Fps-Lock hält die Bildraten bei beinahe perfekten, ruckelfreien 60 Fps.



Ruckelursachen lassen sich mit Hilfsprogrammen wie dem *Afterburner* aufdecken. Achtet auf Komponenten, die stark belastet werden. Im *Blackout*-Modus von *Black Ops 4* ist es der (Grafik-)Speicher.

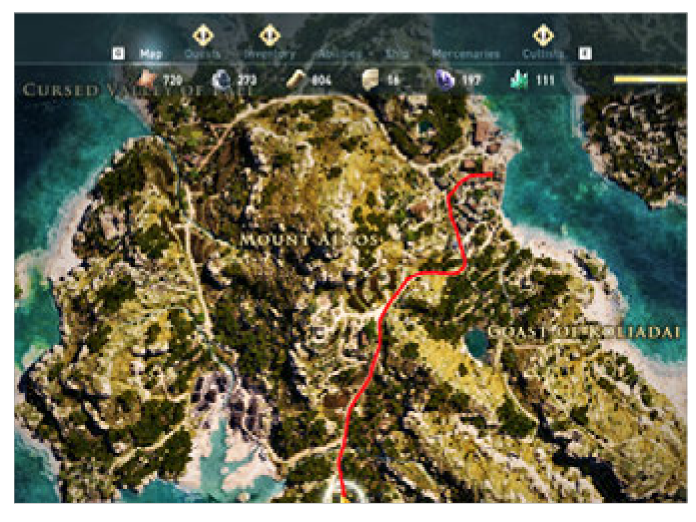
So geht's: Ruckeln in *Assassin's Creed: Odyssey* abstellen (V. 1.05)



AC: Odyssey ist ein sehr anspruchvolles Spiel. Besonders in komplexen Gebieten mit hoher Detaildichte wie dem abgebildeten Athen purzeln die Bildraten. Mit unseren Kniffen verläuft die Odyssee flüssig.



Der Startpunkt unseres Benchmarks. MSIs *Afterburner* deckt vor den Messungen Engpässe wie den 6-Gigabyte-Speicher der Geforce GTX 1060 oder den stark geforderten Prozesor auf.



Wir reiten vom Startpunkt den Weg entlang, an Markos' Weingut vorbei, durch den grafisch anspruchsvollen Wald bis in das nach Prozessor-Power dürstende Städtchen Sami.

Ruckler in Spielen werden von Mensch zu Mensch und je nach Empfinden und Gewöhnung subjektiv unterschiedlich wahrgenommen. Nicht jeden Spieler stören kleinere Stocker gleichermaßen, nicht jeder benötigt hohe Frameraten, um das ausgegebene Bild als flüssig wahrzunehmen. Einige Leute sind mit 30 Fps zufrieden, andere können mit rund 45 Fps gut spielen, für manchen wirkt das Bild erst ab 60 Fps flüssig, mit Potenzial nach oben. Wir gehen daher im Verlauf dieses Artikels auf mehrere Situationen ein; an der prinzipiellen Herangehensweise zur Stabilisierung der Bildraten und dem Vermeiden von Rucklern durch gezielte Detailanpassungen ändert sich aber nicht viel – bei höheren Bildraten verschieben sich die Anforderungen lediglich ein wenig. Insbesondere der Prozessor wird stärker gefordert.

HOW-TO: *AC: ODYSSEY* RUCKELFREI DARSTELLEN

Nun, da wir betont haben, dass nicht für jeden die gleichen Regeln gelten beziehungsweise dass die subjektive Wahrnehmung von flüssigen Bildraten unterschiedlich ausfallen kann, wollen wir uns eine Aufgabe stellen: Nehmen wir einmal an, ihr habt euch jüngst *Assassin's Creed: Odyssey* gekauft und wollt den Ausflug ins antike Griechenland flüssig auf eurem System genießen. Anhand dieses Spiels werden wir dokumentieren, wie wir die Leistung analysieren, Performance-Engpässe erkennen und sie anschließend durch selektive Detailanpassungen eliminieren, um ein flüssiges Spielerlebnis zu erhalten. *Assassin's Creed* ist dabei nur ein Beispiel, prinzipiell funktioniert die Herangehensweise bei jedem Spiel und mit jeder Hardware. *Odyssey* bietet sich indes besonders an, da sämtliche leistungskritische Komponenten, also die Grafikkarte, deren Speicher und die CPU, kräftig belastet werden.

Der Beispiel-PC stammt aus der oberen Mittelklasse: Wir nutzen einen Intel Core i7-8600K (6C/6T), der moderat übertaktet mit 4,0 GHz läuft. Ein entsprechend übertakteter Ryzen 5 2600 oder ein Ryzen 7 2700(X) wären zumindest ähnlich schnell; wie schon *AC: Origins* liegt auch *AC: Odyssey* den AMD-Prozessoren gut. Zu der Sechskern-CPU gesellen sich 2 × 8 Gigabyte DDR4-2933-RAM, als GPU dient uns im Wechsel eine GTX 1060/6G sowie eine RX 580/8G. Mit diesem System sollte *Assassin's Creed: Odyssey* ordentlich laufen; unsere Hardware liegt komfortabel über jener, die Ubisoft für 1080p und 30 Fps empfiehlt. *AC: Odyssey* stellt dabei generell hohe Anforderungen, doch dabei liegt die Grafiklast besonders hoch. Speicher und CPU spielen ebenfalls eine gehobene Rolle, jedoch sind wir speichertechnisch in realistischen Auflösungen sicher aufgestellt, die CPU wird erst bei mittleren bis hohen Fps zu einem wirklich beachtenswerten Faktor.

Unsere Aufgabenstellung ist mehrteilig und lautet folgendermaßen: Wir wollen in Full HD möglichst hohe Details bei gut spielbaren 45 Fps anpeilen. Dieses Bildratenziel ist ähnlich einfach zu erreichen wie 30 Fps bei WQHD, unsere zweite Aufgabe. Schwieriger wird es bei den nächsten beiden Fällen: Wir peilen 45 Fps bei WQHD und 60 Fps bei Full HD an.

SCHRITT FÜR SCHRITT ZUM FLÜSSIGEN SPIEL

Wir dokumentieren unsere Herangehensweise zur Bestimmung der Performance und die für die jeweils gestellten Aufgaben nötige Detailanpassung schrittweise, um euch die Gelegenheit zu geben, unsere Messergebnisse und die darauf basierenden Entscheidungen nachzuvollziehen. Beginnen wollen wir mit unserer Benchmark-Szene: Analog zu einem Spieler, der sich den Titel gerade zugelegt hat, starten wir auf der „Newbie"-Insel Kephallenia. Nach den ersten Quests erhält der Spieler ein Pferd, dessen Geschwindigkeit wir nutzen wollen, um die Streaming-Engine und die CPU verstärkt zu fordern. Wir reiten für unsere Messungen von den Ruinen von Kranioi durch einen Wald bis in den Hafen von Sami (siehe Bilder links). Bevor wir die Leistung mit Messungen genauer analysieren, reiten wir die Strecke in Full HD und WQHD mit vollen Ultra-Details mehrfach ab und haben dabei stets einen Blick auf die Performance-Daten des eingeblendeten *Afterburner*-Overlays.

ERSTER PERFORMANCE-EINDRUCK

Bei unseren ersten Läufen in

1080p und 1440p mit maximalen Details sieht die Leistung bereits recht überzeugend aus. Für unsere Aufgabenstellung 1080p mit möglichst hohen Details und 45 Fps sowie 30 Fps bei 1440p sollten wir nur wenige Anpassungen benötigen. Allerdings sind einige Faktoren auffällig.

Zuerst einmal ist Ruckeln für empfindliche Naturen und/oder sensibilisierte Spieler deutlich zu erkennen. Am auffälligsten zeigt es sich mit der Geforce GTX 1060 während des Rittes am Rand des Bildes: Wenn ihr bei rascher Fortbewegung an den Bildschirmrand schaut, sehen ihr dort die Levelgeometrie und Objekte wie Gebäude, Mauern und Bäume besonders schnell vorbeiziehen. Dabei werden auch kleine Sprünge in der Bildausgabe besonders deutlich. Wenn ihr die Ruckler indes nicht wahrnehmt oder euch von der stockenden Bewegung nicht gestört fühlt, müsst ihr die Framerate und die Detaileinstellungen natürlich nicht zwangsweise für ein flüssigeres Bild optimieren – doch die Ruckler sind definitiv da, sowohl in Full HD als auch WQHD. Sie lassen sich einwandfrei mit Messungen belegen und auch im Frametime-Graphen des *Afterburners* ablesen.

Des Weiteren fällt die hohe Prozessorauslastung während des Rittes stark auf. In Full HD werden häufig 100 Prozent Auslastung unseres Sechskerners erreicht, selbst in WQHD ist eine solch hohe Last häufiger zu beobachten. In WQHD wird außerdem der 6 Gigabyte fassende Speicher der GTX 1060 knapp, die Belegung überschreitet 5,5 Gigabyte. Da Daten nicht erst bei vollem Speicher ausgelagert werden, sondern bereits kurz davor, könnte diese hohe Belegung bereits zu Performance-Einbußen führen – nicht unähnlich unseres eingangs aufgeführten Beispiels *Blackout*, welches bereits bei nicht vollständig belegtem Grafikspeicher zu Rucklern neigt. Wir haben also einige Punkte, die wir uns mit Messungen etwas genauer ansehen sollten. Dazu zählt die Performance der Grafikkarten in Full HD sowie WQHD und die möglichst isolierte Prozessorleistung. Mit diesen Messungen werden wir nun eine genauere Analyse beginnen, die uns aufzeigt, an welchen Stellen wir Leistung einsparen müssen.

DIE ANALYSE

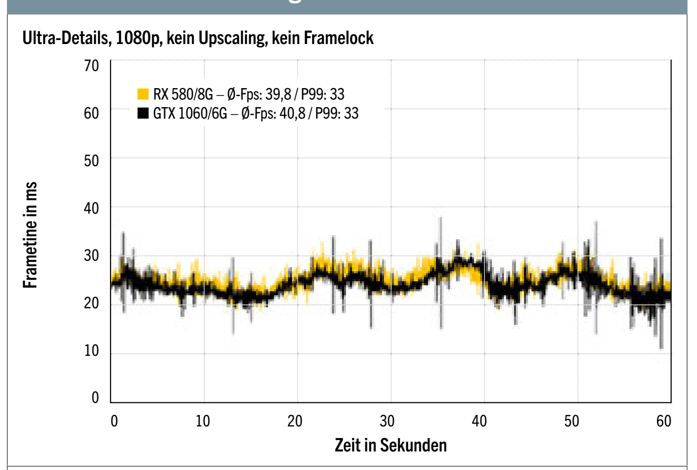
Als Erstes fertigen wir die GPU-Messungen an. Dazu nutzen wir *Fraps*, den *Afterburner* deaktivieren wir, um durch dessen Overlay die Leistung nicht zu beeinflussen. Auch sind *Fraps* und der *Afterburner* – aber auch andere Performance-Overlays – in vielerlei Hinsicht miteinander inkompatibel und verursachen häufig Abstürze. Wir stellen den *Fraps*-Benchmark-Timer auf 60 Sekunden und aktivieren die Aufzeichnungsfunktion sowohl für die Fps als auch – und für diesen Test besonders wichtig – die Frametimes. Danach laden wir mit dem zuvor angelegten Spielstand unseren Benchmark-Startpunkt und messen zuerst die Performance in Full HD und WQHD mit maximalen Ultra-Details und freigeschalteter Bildrate (siehe Graph 1 und 2 rechts).

Da wir zuvor schon auf die hohe CPU-Auslastung aufmerksam wurden und sie bei der Performance eine Rolle spielen könnte, fertigen wir als Nächstes für GTX 1060 und RX 580 gesonderte Prozessor-Benchmarks an. Dazu verringern wir bei gleichbleibender Ultra-Detail-Stufe die Auflösung auf 1280 × 720 Pixel. Zusätzlich reduzieren wir die interne Renderauflösung mittels Skalierungsschieber auf 50 Prozent. Dank der nun von der Grafikkarte auf die CPU verschobene Last rechnet der Prozessor bei dieser Messung so schnell, wie es ihm mit dieser Detailstufe möglich ist (siehe Graph 3). Anschließend analysieren wir die Frametimes. Dazu bietet sich das Tool Frafs an (https://sourceforge.net/projects/frafsbenchview). Mit ihm könnt ihr die Frametimes einfach auswerten lassen, ebenfalls angegeben werden Durchschnitts-Fps sowie die P99- und P99,9-Perzentile. Wir haben etwas mehr Aufwand in Kauf genommen und die Frametimes per Excel ausgewertet. Doch kommen wir nun zu den Ergebnissen und den daraus gewonnenen Erkenntnissen.

Prinzipiell ist die Leistung beider Grafikkarten für Full HD und Ultra-Details ausreichend. Doch wirklich flüssig, sauber und ruckelfrei ist was anderes. Insbesondere die GTX 1060 zeigt einige merkliche Frametime-Ausreißer, zudem stört bei beiden GPUs der schwankende Frame-Verlauf und damit die wechselnde Eingabeverzögerung. Sie ist selbst mit einem Controller feststellbar und steigt insbesondere im Bereich des Wäldchens spürbar an.

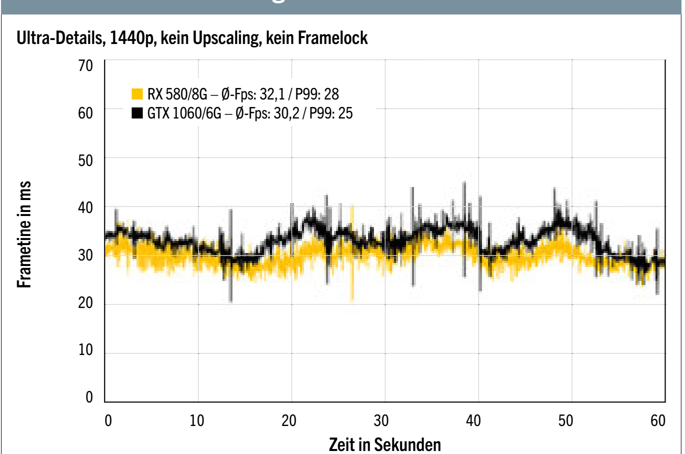
In WQHD bei vollen Details liegen die Bildraten nur noch knapp bei 30 Fps, die GTX 1060 fällt hier zudem verstärkt mit Rucklern auf, die eventuell schon auf den knap-

1) Full-HD-Basismessung mit vollen Details



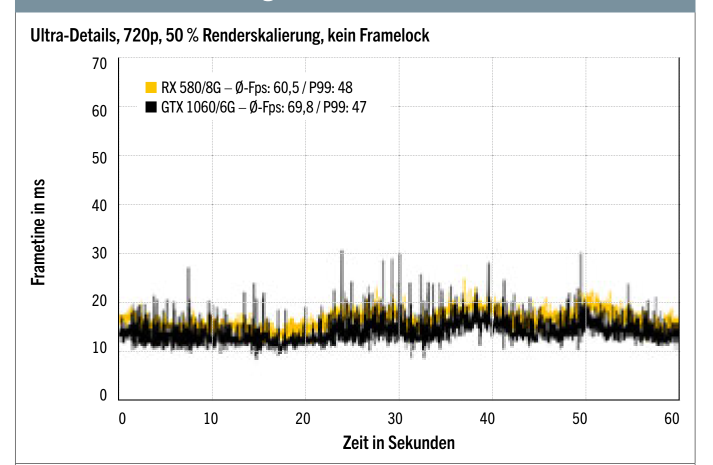
System: Intel Core i7-8600K (6C/6T) @ 4,0 GHz, 2 × 8 Gigabyte DDR4-2933, Zotac GTX 1060 AMP/6G (~1.923 MHz, 8 GT/s), Powercolor RX 580 Red Devil GS/8G (~1.425 MHz, 8 GT/s), Geforce 416.34 WHQL, Radeon Software 18.10.1 Optional, Windows 10 x64 (1803)

2) WQHD-Basismessung mit vollen Details



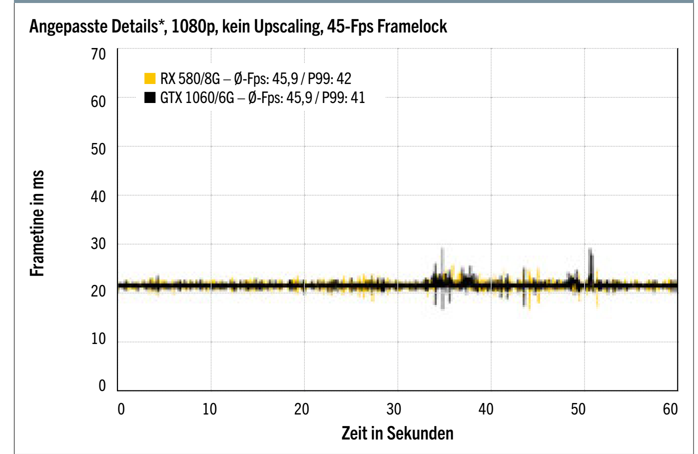
System: Intel Core i7-8600K (6C/6T) @ 4,0 GHz, 2 × 8 Gigabyte DDR4-2933, Zotac GTX 1060 AMP/6G (~1.923 MHz, 8 GT/s), Powercolor RX 580 Red Devil GS/8G (~1.425 MHz, 8 GT/s), Geforce 416.34 WHQL, Radeon Software 18.10.1 Optional, Windows 10 x64 (1803)

3) CPU-Basismessung mit vollen Details



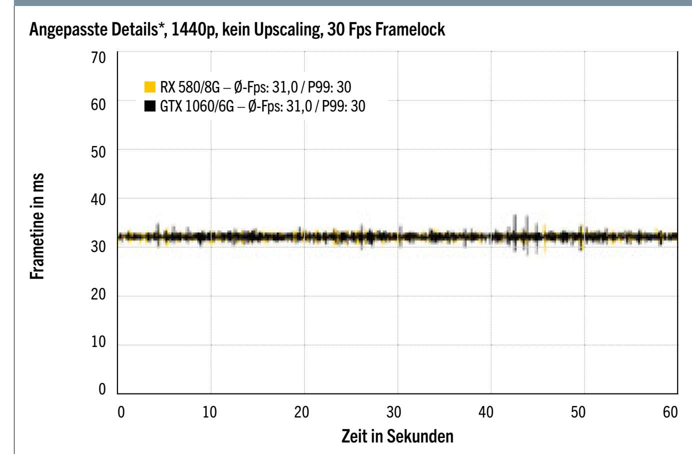
System: Intel Core i7-8600K (6C/6T) @ 4,0 GHz, 2 × 8 Gigabyte DDR4-2933 RAM, Zotac GTX 1060 AMP/6G (~1.923 MHz, 8 GT/s), Powercolor RX 580 Red Devil GS/8G (~1.425 MHz, 8 GT/s), Geforce 416.34 WHQL, Radeon Software 18.10.1 Optional, Windows 10 x64 (1803)

4) Full HD, 45 Fps Target, angepasste Details*



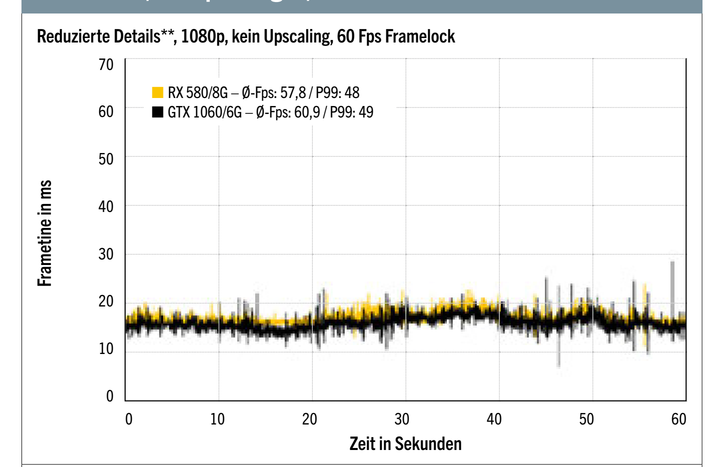
System: Intel Core i7-8600K (6C/6T) @ 4,0 GHz, 2 × 8 Gigabyte DDR4-2933, Zotac GTX 1060 AMP/6G (~1.923 MHz, 8 GT/s), Powercolor RX 580 Red Devil GS/8G (~1.425 MHz, 8 GT/s), Geforce 416.34 WHQL, Radeon Software 18.10.1 Optional, Windows 10 x64 (1803) ***Details:** Volumetrische Wolken = „Sehr hoch" (-1)

5) WQHD, 30 Fps Target, angepasste Details*



System: Intel Core i7-8600K (6C/6T) @ 4,0 GHz, 2 × 8 Gigabyte DDR4-2933, Zotac GTX 1060 AMP/6G (~1.923 MHz, 8 GT/s), Powercolor RX 580 Red Devil GS/8G (~1.425 MHz, 8 GT/s), Geforce 416.34 WHQL, Radeon Software 18.10.1 Optional, Windows 10 x64 (1803) ***Details:** Volumetrische Wolken = „Sehr hoch" (-1)

6) Full HD, 60 Fps Target, reduzierte Details**



****Details (Reduzierung gegenüber Ultra):** Schatten = „Sehr hoch" (-1), Umgebungsdetails = „Sehr hoch" (-1), Bodendetails = „Hoch" (-1), Nebel = „Mittel" (-1), Volumetrische Wolken = „Mittel" (-2), Charakter = „Sehr hoch" (-1), Umgebungsverdeckung = „Sehr hoch" (-1), Schärfentiefe = „niedrig" (-1)

pen Grafikspeicher von nur 6 Gigabyte zurückfallen. Die RX 580 ist mit 8 Gigabyte besser für hohe Auflösungen aufgestellt, bietet aber eine ebenfalls nicht zufriedenstellende Performance um 30 Fps samt einiger Bildrateneinbrüche.

Für unsere ersten beiden Aufgabenstellungen, 45 Fps bei möglichst hohen Details und Full HD sowie 30 Fps in WQHD, fehlt indes nicht viel. Tatsächlich reicht es, die grafisch extrem anspruchsvollen volumetrischen Wolken um eine Stufe zu reduzieren. Volumetrische Effekte wie Nebel, God-Rays, Rauch oder eben Wolken stellen häufig extrem hohe Anforderungen an die GPU. In *Assassin's Creed: Odyssey* bringt die Reduzierung der Wolken von „Ultra" auf „Sehr hoch" ein dickes Performance-Plus von rund 20 Prozent, ohne dass ihr dafür deutliche Abstriche bei der Grafik hinnehmen müssen. Zwar fällt der Detailgrad der schicken Wolkendarstellung sichtbar geringer aus, einige feine Strukturen verschwinden. An der Dramatik und Atmosphäre ändert der Verzicht aber praktisch nichts – unsere erste Detailanpassung ist also gefunden. Und siehe da, zusammen mit dem passenden Framelock erzielen wir die gewünschten Bildraten nahezu perfekt mit beiden GPUs und in beiden Auflösungen (siehe Graph 4 und 5 links).

Assassin's Creed: Odyssey hält dabei das eingestellte Frametarget nicht punktgenau ein, sondern hält es ein Bild pro Sekunde über dem eingestellten Limit. Dies ist wohl als Puffer gedacht, falls ihr zusätzlich VSync zur Eliminierung von Tearing nutzen wollt. Da *Assassin's Creed: Odyssey* VSync mit Triple-Buffering nutzt, könnt ihr es zuschalten, ohne dass die Performance in Mitleidenschaft gezogen wird. Allerdings steigt die Eingabeverzögerung aufgrund der zusätzlichen Bildpuffer merklich an. Wenn ihr euch daran nicht stört, würden wir eine Bildsynchronisierung indes empfehlen; sie säubert die Bildausgabe deutlich. Bestenfalls seid ihr natürlich glücklicher Besitzer eines Free- oder GSync-Displays oder könnt zumindest auf hohe Refresh-Raten zurückgreifen, welche wiederum ein weniger auffälliges Tearing begünstigen.

ERHÖHTER SCHWIERIGKEITSGRAD

Unsere ersten beiden Performance-Ziele waren mit nur wenig Aufwand zu erreichen. Für WQHD bei 45 Fps und Full HD bei 60 Fps müssen wir uns etwas eingehender mit der Leistung unseres Systems und den Optionen im Grafikmenü beschäftigen. Für beide Auflösungen und Frametargets reduzieren wir daher folgende Einstellungen:

Die Schattendarstellung oder genauer das Shadow-Mapping in Computerspielen ist häufig sehr grafiklastig und benötigt auf hohen Stufen zudem viel Grafikspeicher. Je nach Schattendetails kann durch eine erhöhte Sichtweite außerdem die CPU stärker belastet werden. In unserem Fall reduzieren wir die Schatten um eine Stufe, was sich zwar sichtbar auf das Gesamtbild auswirkt, aber beim eigentlichen Spielen kaum stört.

Die reduzierten Qualitätsstufen für Umgebungs-, Boden- und Charakterdetails entlasten die GPU ein wenig, wir haben aber vor allem die Last unserer CPU im Fokus. Sie muss weniger Drawcalls an die GPU versenden, zudem wird auch der Speicher ein wenig geschont, da Vertex-Daten für Objekte und höhere LoD-Stufen sowie einige Texturen erst in näherer Distanz geladen werden müssen. Der geringere Detailgrad kommt mit etwas verschärftem Pop-up daher, zu einer weiteren Reduzierung der Detailstufen würden wir nur im Notfall raten – das unschöne Aufploppen von Vegetation, Objekten und LoD-Stufen würde die Immersion arg stören. Detailverzicht bei Umgebungsverdeckung und volumetrischen Effekten entlasten die Grafikkarte.

UPSCALING ALS VALIDE LEISTUNGSSTEIGERUNG?

Die von uns erzielten Bildraten bei reduzierten Details liegen sehr nahe an den von uns gesteckten Zielen. In Full HD erzielen wir knapp 60 Fps, allerdings werden sie nicht perfekt dargestellt, es kommt insbesondere bei der GTX 1060 zu kleinen, feinen Rucklern (siehe Graph 6). Sie dürften zwar nur sehr sensible Naturen stören, doch sie sind vorhanden. Ähnliches gilt für unser 45-Fps-Ziel in WQHD-Auflösung. Auch hier stören insbesondere bei der GTX 1060 feine Stocker, zudem schwanken die Bildraten ein wenig.

Was also tun? Wir könnten die Detailstufe noch ein wenig senken, viel Leistung fehlt uns schließlich nicht. Bei den Schatten wäre beispielsweise genügend Performance zu holen, um die gesteckten Bildratenziele zu erreichen und zu halten. Doch das würde mit unschönem, weil sehr auffälligem Einblenden

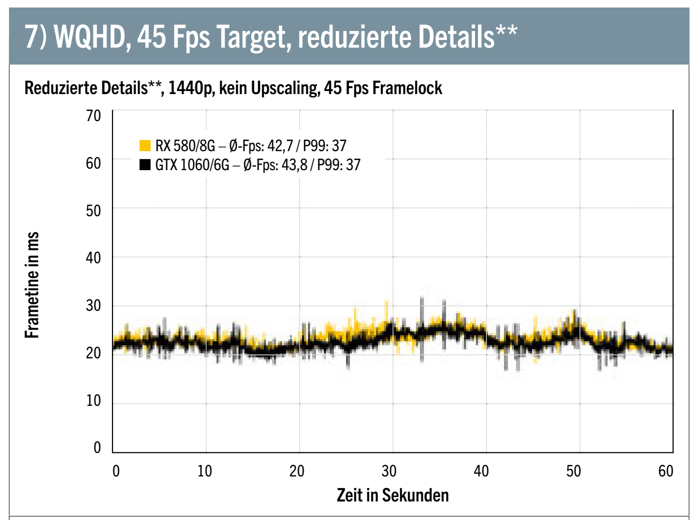
und pixeligen Shadow-Maps einhergehen. Auch ein weiteres Absenken der Objekt-, Charakter- und Landschaftsdetails würde Pop-ups begünstigen. Eine niedrigere Stufe bei der Umgebungsverdeckung lässt sie unsauber und grob wirken. Ein Verringern der Qualität von Wasserdarstellung, Screenspace-Reflections und Nebel bringt indes nur in Situationen Leistung, in denen diese Elemente auch zu sehen sind. Ein weiteres Absenken der Wolkendarstellung bringt zu wenig Leistung. Was bleibt? Nun, eine Option im Grafikmenü von *AC: Odyssey* haben wir bislang außer Acht gelassen. Das Spiel verfügt über eine dynamische Auflösungsskalierung. Schalten Sie die zu, kann das Spiel in Situationen, in denen die gewählte Framerate nicht gehalten werden kann, die Auflösung reduzieren – allerdings sind dem wohl Grenzen gesetzt. Bei Experimenten mit dem Menüpunkt erzielten wir eine maximale Leistungssteigerung von knapp 20 Prozent. Es ist daher anzunehmen, dass Odyssey die interne Renderauflösung um maximal 20 Prozent reduzieren kann. Doch dieser Fps-Boost reicht, um unsere Frameratenziele in Full HD und WQHD mit beiden GPUs voll zu erreichen und felsenfest zu halten. Der optische Unterschied ist sichtbar, aber nicht dramatisch. Die Qualität des Bildes ist noch immer gefällig.

Vielleicht fragt ihr euch an diesem Punkt: Könnte man mit diesen reduzierten Details und adaptiver Skalierung auch „4K" (3.840 × 2.160) mit 30 Fps darstellen, quasi wie mit einer Xbox One X? Zum Abschluss dieses Artikels wollen wir die Frage mit „Ja" beantworten. Allerdings ist die Performance nicht perfekt, der Geforce GTX 1060 geht nun außerdem endgültig der Speicher aus. Doch eine den „4K"-Konsolen mindestens ebenbürtige grafische Qualität ist durchaus machbar. Seht euch doch einfach noch einmal das Bild über diesem Text an. ❑



Nehmt euch einen Moment und begutachtet die grafische Darstellung und den Detailgrad. Dieses Bild wurde mit einer Radeon RX 580 und unseren Anpassungen erstellt.

7) WQHD, 45 Fps Target, reduzierte Details**



**Details (Reduzierung gegenüber Ultra): Schatten = „Sehr hoch" (-1), Umgebungsdetails = „Sehr hoch" (-1), Bodendetails = „Hoch" (-1), Nebel = „Mittel" (-1), Volumetrische Wolken = „Mittel" (-2), Charakter = „Sehr hoch" (-1), Umgebungsverdeckung = „Sehr hoch" (-1), Schärfentiefe = „niedrig" (-1)

8) Full HD + Auto-Scaling, 60 Fps, red. Details**

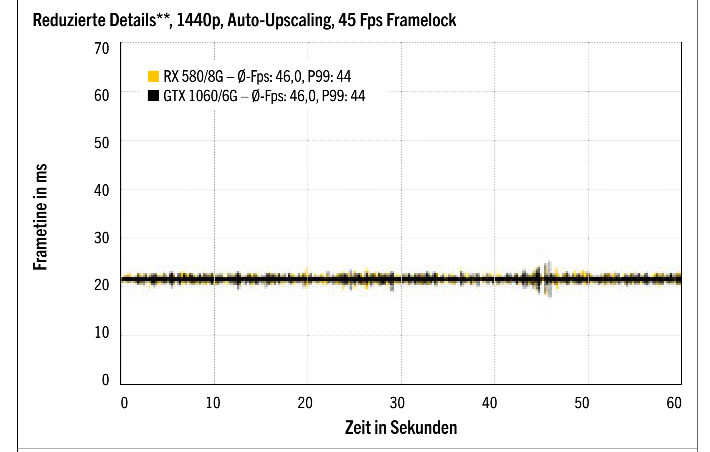
Reduzierte Details**, 1080p, Auto-Upscaling, 60 Fps Framelock

RX 580/8G – Ø-Fps: 60,6 / P99: 53
GTX 1060/6G – Ø-Fps: 61,0 / P99: 57

Frametine in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–60)

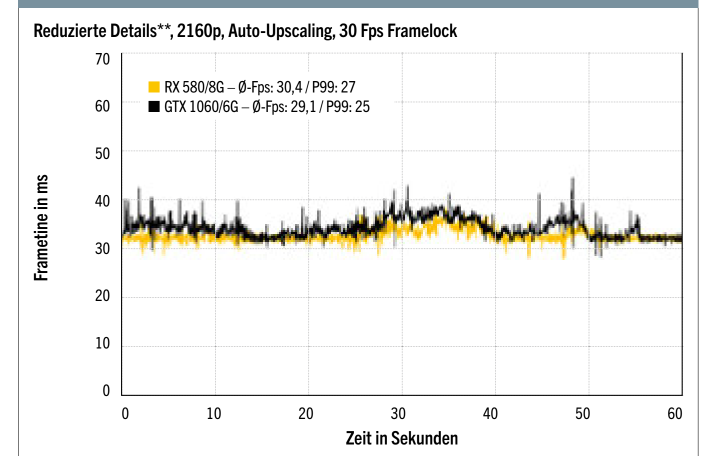
**Details (Reduzierung gegenüber Ultra): Schatten = „Sehr hoch" (-1), Umgebungsdetails = „Sehr hoch" (-1), Bodendetails = „Hoch" (-1), Nebel = „Mittel" (-1), Volumetrische Wolken = „Mittel" (-2), Charakter = „Sehr hoch" (-1), Umgebungsverdeckung = „Sehr hoch" (-1), Schärfentiefe = „niedrig" (-1)

9) WQHD + Auto-Scaling, 45 Fps, red. Details**



**Details (Reduzierung gegenüber Ultra): Schatten = „Sehr hoch" (-1), Umgebungsdetails = „Sehr hoch" (-1), Bodendetails = „Hoch" (-1), Nebel = „Mittel" (-1), Volumetrische Wolken = „Mittel" (-2), Charakter = „Sehr hoch" (-1), Umgebungsverdeckung = „Sehr hoch" (-1), Schärfentiefe = „niedrig" (-1)

10) 4K-Upscaling, 30 Fps Target, red. Details**



**Details (Reduzierung gegenüber Ultra): Schatten = „Sehr hoch" (-1), Umgebungsdetails = „Sehr hoch" (-1), Bodendetails = „Hoch" (-1), Nebel = „Mittel" (-1), Volumetrische Wolken = „Mittel" (-2), Charakter = „Sehr hoch" (-1), Umgebungsverdeckung = „Sehr hoch" (-1), Schärfentiefe = „niedrig" (-1)

Captiva G9M 18V2: Leichter Einstieg

Von: Herbert Funes & Sascha Lohmüller

Mit dem G9M 18V2 hat Captiva einen neuen Einsteiger-Gaming-Laptop auf dem Markt – wir machen den Test.

Wer sich einen Laptop anschaffen möchte und dabei auch das eine oder andere Spiel genießen will, steht vor einer Fülle an möglichen Notebookmodellen, die es im Handel gibt. Da man Notebooks nicht mal eben mit einer neuen Grafikarte ausstatten kann, ist vor allem die GPU ein wichtiger Faktor. Wir empfehlen dabei mindestens eine Nvidia GTX 1050 als Grafikkarte, die aus unserer Sicht den Einstieg in die Gamingwelt auf Laptops ermöglicht. Neben mobilen Computern der bekannten Konzerne wie Acer, Asus, MSI oder Lenovo gibt es auch kleinere Firmen, die Gaminglaptops über einen Eigenvertrieb, teilweise auch über einige ausgewählte Händler anbieten. Hierzu gehört auch der Hersteller Captiva, dessen Spielelaptop G9M 18V2 wir unter die Lupe genommen haben. Von Captiva hatten wir euch in den vergangenen Ausgaben bereits einen High-End-Spiele-PC sowie ein Einsteiger-Gerät ausführlich vorgestellt.

Der Laptop Captiva G9M 18V2 setzt leistungstechnisch weiter unten an als der High-End-Desktop-PC, ist aber von Datenblatt her stark genug, um auch neueste Spiele ruckelfrei darstellen zu können – zumindest sofern man nicht auf maximale Details besteht. Denn der Laptop mit 15,6-Zoll-Display setzt auf eine Nvidia GeForce GTX 1050 Ti mit vier Gigabyte Videospeicher. Erhältlich ist der Captiva G9M 18V2 derzeit für 999 Euro online unter anderem im Shop des Schwesterunternehmens Nexoc, bei Amazon, Saturn und Media Markt sowie auch über die Elektronikmarktkette Expert. Ob das Notebook die Erwartungen bei der Spielefähigkeit in der Praxis auch umsetzen kann, schauen wir uns später an. Zunächst werfen wir aber einen Blick auf die Verarbeitung und den Alltagsbetrieb sowie die technischen Daten.







Als Prozessor bietet der Captiva G9M 18V2 einen Intel Core i7-8750H, eine für Laptopverhältnisse sehr starke CPU mit sechs Kernen, die dank Hyperthreading 12 Threads gleichzeitig verwalten kann. Der Basistakt von 2,2 Gigahertz reicht für alle Tätigkeiten völlig aus und sorgt für einen moderaten Strombedarf, was bei einem Laptop ja nicht unwichtig ist. Falls nötig, taktet der Prozessor aber auch auf bis zu 4,1 Gigahertz hoch, sodass er beispielsweise in Spielen eine hohe Power erzeugen kann. Acht Gigabyte RAM begleiten die CPU – hier könnte man sich für eine größere Zukunftssicherheit vielleicht eher 16 Gigabyte wünschen. Acht Gigabyte reichen aber auf absehbare Zeit auch völlig aus, vor allem für die Games beziehungsweise die Detaileinstellungen, für die die verbaute Grafikkarte, eine Nvidia GeForce GTX 1050 Ti (4GB), stark genug ist.

Windows 10 64 Bit ist mit im Lieferumfang und bereits vorinstalliert, und zwar auf einer M.2-SSD mit 120 Gigabyte Speicherplatz. Somit passt gegebenenfalls auch ein umfangreiches Lieblingsgame oder mehrere Spiele mit mäßigem Speicherplatzbedarf auf die SSD. Für den Rest steht eine Festplatte mit 1.000 Gigabyte Kapazität zur Verfügung. Das 15,6-Zoll-Display löst mit 1.920 mal 1.080 Pixeln auf. An den Seiten hat das Captiva G9M 18V2 drei USB-Ports für das gewohnte A-Steckerformat zu bieten, jeweils einen Port mit 2.0, 3.0 und 3.1-Speed. Hinzu kommt ein USB3.1-C-Port sowie zwei Mini-Displayport- und ein HDMI-Anschluss. Auch ein Anschluss für ein LAN-Kabel ist vorhanden, ein SD-Cardreader rundet das Angebot an Zusatzanschlüssen ab.

Beim Gehäuse (Breite 41,85 cm, Tiefe 28,87 cm, Höhe 2,74 cm, Gewicht 3,1 Kilogramm) haben wir nichts zu meckern: Das Captiva G9M 18V2 ist gut verarbeitet, wir konnten keine klapprigen Elemente oder auffälligen Spaltmaße entdecken. Das Material des Gehäuses ist ein stabiler Kunststoff mit einer mattschwarzen Optik. Auf dem Deckel ist ein silberner Captiva-Schriftzug zu sehen, unter ihm sind dachartige Linien, die im eingeschalteten Zustand rot leuchten. Die Tastatur, die auch ein Nummernpad bietet, ist ebenfalls beleuchtet, wobei sich mit einer mitgelieferten Software die Farben umfangreich konfigurieren lassen, auch Farbeffekte wie Wellenbewegungen sind möglich. Die Tastatur selbst ist laptop-typisch eher flach, das Tippgefühl ist insgesamt sehr angenehm. Das Touchpad ist großzügig bemessen und arbeitet zuverlässig, im unteren Bereich des Touchpads ist mittig ein Fingerabdrucksensor eingelassen, mit dessen Hilfe man sich beispielsweise bei Windows anmelden kann, um sich eine Passworteingabe zu sparen. Das Touchpad ist ein wenig nach links versetzt unter dem Tastaturbereich platziert, kommt aber der linken Hand, wenn man beim Gaming die WASD-Tasten nutzen will, nicht in die Quere – natürlich ist das Touchpad aber auch bei Bedarf abschaltbar.



In der Praxis zeigt sich, dass der Captiva G9M 18V2 dank der M.2-SSD in wenigen Sekunden bereits den Anmeldeschirm von Windows präsentiert. Neben Treibern ist auch die Software Control Center vorinstalliert, mit der sich viele Dinge einstellen und überwachen lassen. Zum Beispiel gibt es mehrere Betriebsmodi, die auf verschiedene Zwecke optimiert sind: für Gaming die volle Leistung, für Unterhaltung eine Mischung aus Leistung und Strombedarf, für das Schonen des Akkus ein Stromsparmodus mit folgerichtig eher dunklem Display. Auch die Tastatur wird mithilfe des Control Centers konfiguriert. Wer will, der kann das Lüfterverhalten selbst konfigurieren, eine Überwachung der Temperatur oder der Taktwerte bietet die Software ebenfalls. Ein kurzes Wort zur Akkuleistung: Wir konnten im „Unterhaltungsmodus" etwa fünf Stunden messen – ein guter Wert für einen Gaminglaptop dieser Größe. Im Betrieb hören wir von den Lüftern bei wenig Last so gut wie nichts, bei starker CPU-Last und Gaming ist ein Rauschen zu hören, das aber recht moderat ausfällt.

Wir kommen nun zu der Spieleleistung. Wunderdinge kann man bei einer Nvidia GeForce GTX 1050 Ti natürlich nicht erwarten, aber in einigen Spielen merkten wir, dass die starke CPU durchaus für ein paar FPS (Bilder pro Sekunde) mehr sorgt als es mit einigen anderen Laptops der Fall ist, die die gleiche Grafikkarte, aber eine schwächere CPU nutzen. Denn gerade wenn eine Grafikkarte eher aus dem oberen Einsteiger- bis unteren Mittelklassebereich kommt, spielt der Prozessor eine wichtigere Rolle. Das wirklich sehr anspruchsvolle *Kingdom Come: Deliverance* läuft mit etwa 40 FPS auf mittleren Details. *Call of Duty: Black Ops 4* bringt es bei mittleren Details (mit Renderschärfe auf 100) auf knapp 60 FPS. Das etwas ältere *Tomb Raider* bewältigt den Benchmarktest auf maximalen Details mit 63 FPS, die Rennsimulation *F1 2018* kommt bei Ultra-Details auf 38 FPS, eine Stufe niedriger sind es 64 FPS (mehrere Runden auf der Rennstrecke von Melbourne, Australien). In *Diablo 3* metzelt ihr erwartungsgemäß mit mehr als 110 FPS im Schnitt die Dämonen und Monster aus dem Weg. Bei *Doom* auf Ultra-Details bringt der Captiva G9M 18V2 stets mehr als 60 FPS. ❑

FAZIT

Für seinen Preis von knapp 1.000 Euro bringt der Captiva G9M 18V2 ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Natürlich wäre ein PC, der von der Leistung her gleich stark ist, deutlich günstiger. Aber im Vergleich zu anderen Laptops ist der Bolide von Captiva sogar eines der günstigsten Geräte mit einem Intel Core i7, einer Nvidia GTX 1050 Ti sowie einer M2-SSD. Für Spiele reicht die Leistung aus, wenn man keine hohen Details von den neuesten Spielen verlangt. Echte Schwächen haben wir, sofern man nicht mehr Leistung verlangt, keine entdeckt, obgleich es freilich Laptops mit haptisch hochwertigerem Material und stärkeren Displays gibt, die dann aber auch deutlich teurer ausfallen. Wer einen Laptop mit 15,6-Zoll-Display sucht, bei Spielen keine extrem hohen Ansprüche an die Leistung hat, aber trotzdem auch eine hohe potenzielle CPU-Power wünscht, kann also bedenkenlos zum Captiva G9M 18V2 greifen.



In geordneten Bahnen

Hängt der Datenstrom in der Warteschlange, nützt die schnellste Internetanbindung nichts. Kann Quality-of-Service-Management von Gaming-Lösungen hier helfen?

Von: Alexandros Bikoulis

Es ist wirklich ärgerlich: Jetzt hat man schon eine schnelle Internetleitung, die einen ordentlichen Datendurchsatz vorweisen kann und entsprechend kostet, aber dennoch sind die Latenzen in Multiplayer-Spielen kontinuierlich zu hoch. Es kommt zum Lag, einer Verzögerung, die beim Online-Gaming entsteht, wenn zwischen Server und Client die Datenpakete überdurchschnittlich lange brauchen oder gar auf dem Weg verworfen werden.

Der Grund dafür liegt meist nicht beim Provider selbst, sondern im heimischen Netzwerk. Ist der Download aus? Läuft im Nebenzimmer Netflix? Oder aktualisiert sich gerade Windows aus dem Nichts? Das sind alles Parameter, die den kontinuierlichen Videospiel-Datenstrom an Spieleserver unterbrechen können, indem die zusätzliche Netzwerkbelastung gaming-relevante Datenpakete ans Ende der Warteschlange schiebt. Wenn man doch nur bestimmte Datenströme priorisieren und neu ordnen könnte! Rivet Networks, Linksys und Netgear haben deshalb extra Netzwerkprodukte auf den Markt gebracht, die speziell für den Einsatz im Gaming-Sektor gedacht sind und über ein spezielles, aufs Gaming zugeschnittenes Quality-of-Service-Management (QoS) verfügen. Daher haben wir uns Rivet Networks KillerWLAN-Modul Wireless-AC-1550 angeschaut und getestet: Vollgestopft mit Funktionen soll das 30-Euro-WLAN-Modul Gamern einen messbaren Mehrwert liefern.

URSACHENFORSCHUNG

Wenn ein Rechner eine Verbindung im Internet aufbaut, schickt der Computer Datenpakete an ein DSL-Modem, das diese dann an den favorisierten Server weiterleitet. Damit sich beide Geräte unterhalten können, geht der Datenstrom natürlich in beide Richtungen. Möchte man nun beispielsweise ein Bild per E-Mail verschicken, wird dieses zunächst in unzählige Datenschnipsel zerlegt und mit einem Adressaufkleber, dem sogenannten Header, versehen – erst dann kann ein Datenpaket geschnürt werden. Die zusätzliche Information im Header ist für den Versand essenziell, da sonst nicht klar wäre, wer Empfänger und wer Absender des Pakets ist. Neben der Empfangsinformation enthält der Adressaufkleber aber noch zusätzliche Informationen, die beispielsweise über die Länge des Datenschnipsels (und damit die eigentliche Information), die endgültige Position in der gesendeten Datei oder über die Sende-Priorität im Netzwerk Aufschluss geben.

Sofern genügend Bandbreite in einem Netz vorhanden ist, werden alle Datenpakete gleichmäßig nach dem Best-Effort-Prinzip behandelt. Es gibt also keine Priorisierung von bestimmten Daten. Lediglich die Distanz, die das Paket zurückgelegt hat, bestimmt die Ankunftszeit – wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Das ist bei statischer Information, wie beim Anzeigen einer Webseite oder dem Versenden einer E-Mail, kein Problem, da diese Datenpakete nicht zwingend zeitkritisch sind. Sobald aber Echtzeitanwendungen wie beispielsweise VoIP, Video- und Musikstreams oder eben ein Online-Multiplayer-Spiel übertragen werden, gerät das Best-Effort-Prinzip an seine Grenzen. Datenpakete werden dann in einer Warteschlange geparkt und entsprechend der Ankunft nach und nach weitergeleitet. Dadurch kommt es bei Videostreams zu Artefakten und Stotterern, VoIP-Gespräche hören sich verzerrt an und Spieler erleben Lags – Echtzeitanwendungen mögen es nicht, zu warten.

Hier greifen die Quality-of-Service-Funktionen der Gaming-Router und WLAN-Module: Sie priorisieren dynamische Datenströme wie Videospiele, Streams oder VoIP im Netzwerk so, dass diese stets als Erstes abgearbeitet werden. Die Priorisierungsstufe für statische Daten wird herabgesetzt, sodass diese Datenpakete in der Warteschlange weiter nach hinten rutschen. Darüber hinaus reservieren viele QoS-Applikationen und -Lösungen Bandbreite für wichtige Datenströme und limitieren gleichzeitig Download- und Uploadvolumina von Programmen mit niedriger Priorität. Generell gilt: Jeder Router oder jedes WLAN-Modul ist prinzipiell zu so einem Datenstrom-Management fähig, bedarf dann aber meist einer händischen Eingabe.

DER TESTKANDIDAT: AC-1550

Funktioniert das Quality-of-Service-Management wirklich so gut, dass man davon als gewöhnlicher Spieler einen Vorteil hat? Unser Testkandidat ist das bereits angesprochene KillerWLAN Wireless-AC-1550-Modul von Rivet Networks, welches in Zusammenarbeit mit Intel auf den Markt gebracht wurde. Aus diesem Grund werkelt hier auch ein Intel Wireless-AC-9260-Controller, der über die Killer-typischen Zusatzfunktionen erweitert wurde. Die Netzwerkspezialisten aus Amerika behaupten von ihrem Produkt, dass es „den besten Datendurchsatz abliefert und deshalb nichts Besseres am Markt vorhanden ist." Der WLAN-Adapter unterstützt zwei Frequenzbänder (Dual-Band) nach den 802.11a/b/g/n/ac-Spezifikationen, Bluetooth 5.0, hat die doppelte Kanalbreite spendiert bekommen (80 MHz und 160 MHz), hat dadurch einen theoretischen Durchsatz von 1.73 GB/s und unterstützt MU-MIMO.

Das herangezogene System mit dem KillerWLAN-Modul ist ein „Schenker XMG Ultra 17" Laptop, der über 16 GB DDR4-RAM, einen Intel i7-8750H mit 2,2 GHz Takt und eine Nvidia GTX 1060 verfügt. Als Referenz für ein KillerWLAN-loses System wurde ein Tuxedo Laptop gewählt, da dessen Spezifikationen sehr ähnlich sind. Hier liegt ebenfalls ein Intel i7-8750H mit einer Taktrate von 2,2 GHz vor, der von 16 GB DDR4-RAM und einer Nvidia GTX 1070 MaxQ unterstützt wird. Als Router wird der Neatgear Nighthawk X10 R9000 verwendet, der über kein spezielles QoS verfügt, aber in der Lage ist, beide Sendefrequenzen auszugeben und mit der doppelten Kanalbreite zu betreiben. Der Nvidia-Grafiktreiber lag in der Version 411,63 vor, Windows 10 in der Version 1803 (x64-Architektur).

KILLER-APP UND KILLER-MARKETING

Rivet Networks Killer-Geräte (das klingt jetzt anders, als es eigentlich soll) verfügen über das sogenannte Killer Control Center, damit ihr euren Datenstrom im eigenen Netzwerk nach dem eigenen Gusto priorisieren könnt. In einer Übersicht seht ihr neben der aktuellen Bandbreitenauslastung auch, welche Programme für Down- oder Uploads verantwortlich sind und an welcher Stelle diese in der Warteschlange – symbolisiert durch das Prioritätslevel – positioniert sind. Hier könnt ihr auch Programmen oder Diensten ein eigenes Prioritätslevel zuordnen, wenn ihr mit den Voreinstellungen nicht zufrieden sein solltet. Ein sehr praktischer Wi-Fi-Analyzer scannt im 2,4-GHz- und 5-GHz-Frequenzband nach benachbarten Netzen, sodass ihr euch an die Umgebung anpassen könnt. Damit vermeidet ihr Überlagerungen mit WLAN-Netzen eurer Nachbarn, da dies zu Einbußen bei der Datenübertragung führen kann.

MULTITASKING-TEST: SPIELEN, LADEN UND 4K SCHAUEN

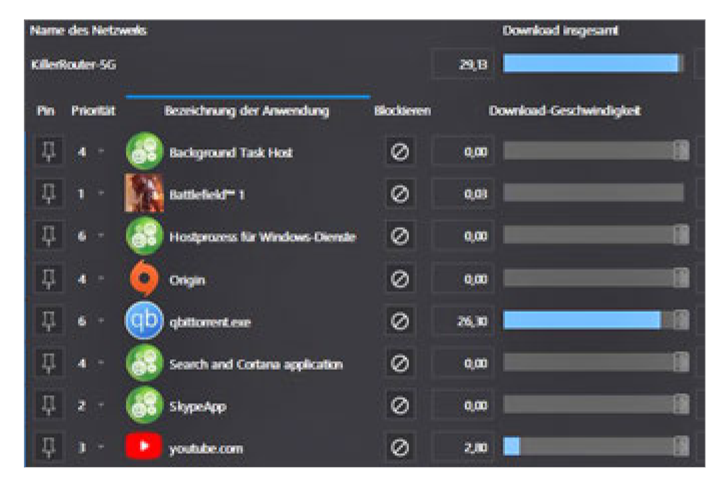
Wir wollen wissen, was Rivet Networks so anders machen und ha-



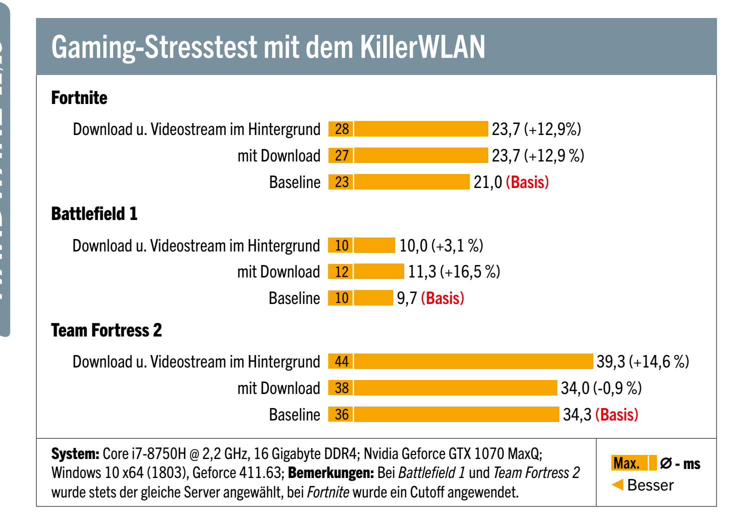
Im Killer Control Center könnt ihr die Datenströme in Echtzeit beobachten, aber auch die Prioritäten für einzelne Instanzen neu definieren. Nativ werden Spiele priorisiert.

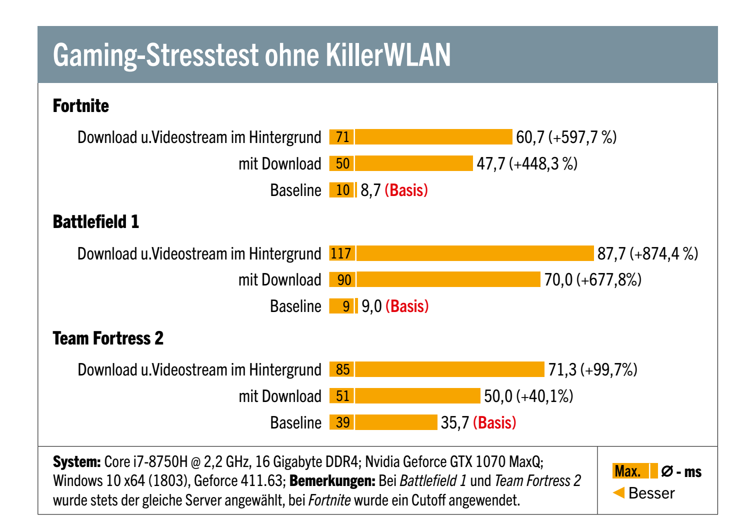


Mit dem WLAN-Analyzer könnt ihr benachbarte Netze und die Kanalbelegung dieser auslesen, damit ihr einen nicht aktiven Kanal für euer WLAN nutzen könnt.



Prioritäten bei der Arbeit: Hier kann man sehen, wie Killer einzene Datenströme priorisiert. Spiele sind auf Platz eins, VoIP auf Platz zwei und Downloads kommen erst auf Platz sechs.

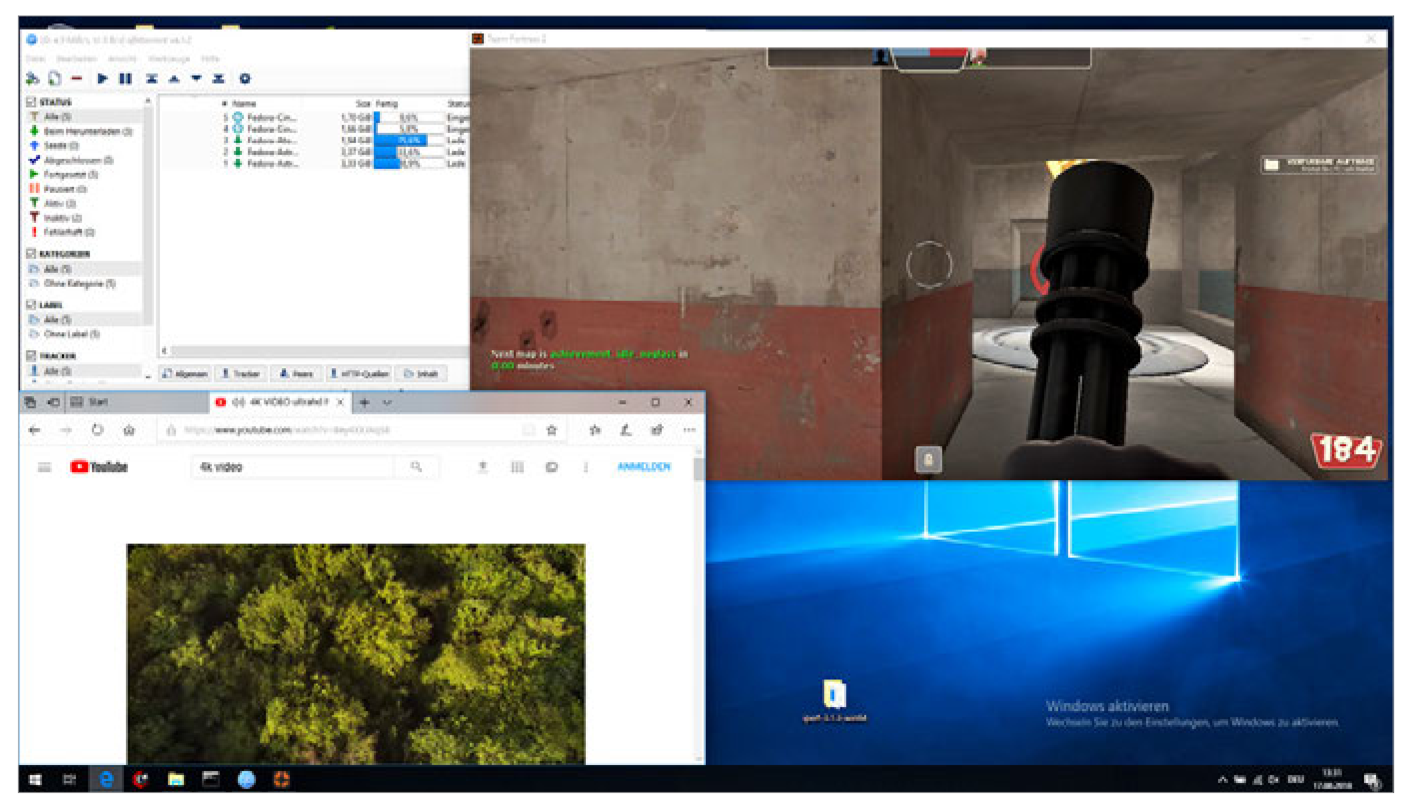




ben das WLAN-Modul gleich zu Beginn einem Härtetest unterzogen: Hält das KillerWLAN, was es verspricht, auch wenn die Leitung gleichzeitig mit massig Downloads und 4K-Videos geflutet wird? Ist Spielen dann überhaupt noch möglich?

Als Referenz nehmen wir zunächst das Killer-lose Notebook von Tuxedo und testen jeweils die drei Spiele *Fortnite*, *Team Fortress 2* (*TF2*) und *Battlefield 1* (*BF1*). Unsere Auswahl fiel auf diese drei Titel, weil sie eine integrierte Ping-Messung erlauben und teilweise sogar Informationen über Paketverluste oder Ähnliches ausgeben. Außerdem sehen wir so das Verhalten des WLAN-Moduls unter echten Bedingungen, auf echten Spieleservern mit echten Gegnern. Fangen wir mit dem aktuellen Goldkind junger Gamer an: *Fortnite*. Im Gegensatz zu *Team Fortress 2* und *Battlefield 1* konnte man hier nicht immer den gleichen Server auswählen, da das Matchmaking nicht über einen Serverbrowser geregelt wurde. Hier war es lediglich möglich, alle weit entfernten Spieleserver dank eines Cutoffs von fünf Millisekunden von der Suche auszuschließen. Als Baseline ohne jegliche Aktivität im Hintergrund kommt durchschnittlich eine Latenz von knapp 9 ms zustande. Sobald wir aber unsere Torrents starten und damit die Bandbreite voll auslasten, können wir einen Anstieg im Delay auf 47,7 ms feststellen. Aktivieren wir zusätzlich neben den statischen Datenströmen der Downloads noch dynamische 4K-Videostreams, erhöht sich die Latenz auf 60,7 ms, mit einem Höchstwert von 71 ms und kontinuierlichen Paketverlusten von 20 bis 30 Prozent im Download und 15 bis 25 Prozent beim Upload. Ein Betrachten der Videostreams war unter diesen Bedingungen natürlich nicht mehr möglich. Beim KillerWLAN zeigte sich dagegen ein ganz anderes Bild: Bei einer Baseline von 21 ms gibt es lediglich einen Anstieg von 12,9 Prozent auf 23,7 Millisekunden, wenn der Download aktiviert wurde. Ein zusätzliches Streamen von 4K-Inhalten erhöht die Latenz nicht weiter, sodass der Delay die 23,7 ms nicht überschreitet. Es ist sogar möglich, die Videos ruckelfrei anzuschauen, während Downloads und Spiel laufen.

Bei *Battlefield 1* und *Team Fortress 2* können die Ergebnisse ähnlich gut reproduziert werden wie schon bei dem Battle-Royale-Spiel von Epic: Ohne Funktionen des Killer-WLAN-Moduls ist es nicht möglich, die Latenzen niedrig zu halten, während Download und Videos im Hintergrund laufen. *BF1* zeigt sogar den größten Anstieg der Übertragungszeit zu einem Spieleserver: Es dauert gan-



Für den Multitasking-Stresstest haben wir nacheinander die unterschiedlichen Programme gestartet, die normalerweise in Kombination mit einem Online-Multiplayer-Spiel das Spielvergnügen beeinträchtigen.

ze 677,8 Prozent länger, wenn der Download im Hintergund läuft. Ist zusätzlich noch der Videostream aktiv, benötigen Datenpakete statt 9 ms mit 87,7 ms fast das Zehnfache der Zeit. Auch hier werden wir während des Tests vom Spiel über Paketverluste informiert. Unter Verwendung der Killer-Features kann dagegen nur ein minimaler Anstieg des Pings von 9,7 ms auf 11,3 ms festgestellt werden, wenn der Download aktiviert wurde. Mit zusätzlichem 4K-Video ist der Anstieg gegenüber der Baseline mit 3,1 Prozent vernachlässigbar.

In *Team Fortress 2* kann ohne KillerWLAN bei eingeschaltetem Download ein Verzögerungszuwachs von 40,1 Prozent ermittelt werden. Fluten wir dann noch zusätzlich die Leitung mit dynamischen Videostream-Datenpaketen, liegt die Latenz bei 71,3 ms, also einer Steigerung von 100 Prozent. Rivet Networks KillerWLAN zeigt dagegen nur einen marginalen Anstieg im Worst-Case-Szenario, also wenn Download und Videostream an sind, von einer Baseline von 34,3 ms auf 39,3 ms, was einem Anstieg von 14,6 Prozent entspricht. Es gilt natürlich zu erwähnen, dass die gesamten Vorzüge zu Lasten der Datenübertragung der Torrents gingen.

Ihr könnt aber auch alternativ zu der Priorisierung eines Killer-Moduls oder Gaming-Routers das interne QoS eures Routers oder eines Programms (Netbalancer) nutzen und an eure Leidenschaft anpassen.

THROUGHPUT-ANALYSE

Um den Datendurchsatz im WLAN zu testen, haben wir das Tool Netperf herangezogen. Hiermit lassen sich Up- sowie Downlink dokumentieren und analysieren, indem das Programm auf zwei Rechnern als Client respektive Server ausgeführt wird und dann Datenpakete zwischen den beiden Rechnern verschiebt. Den TCP-Stream testen wir in unmittelbarer Nähe zum Router (10 cm Abstand), in einem und in zehn Metern Entfernung. Der maximale theoretische Durchsatz beträgt beim AC-1550-Modul dank der zwei Antennen und der doppelten Kanalbreite 1,73 Gbit/s, sofern ideale Bedingungen vorherrschen und fremde Netze nicht beim eigenen WLAN dazwischenfunken. Nutzt man aber nur die Hälfte der WLAN-Kanalbreite, ist entsprechend auch nur halb so viel Datendurchsatz übertragbar – nämlich 867 Mbit/s.

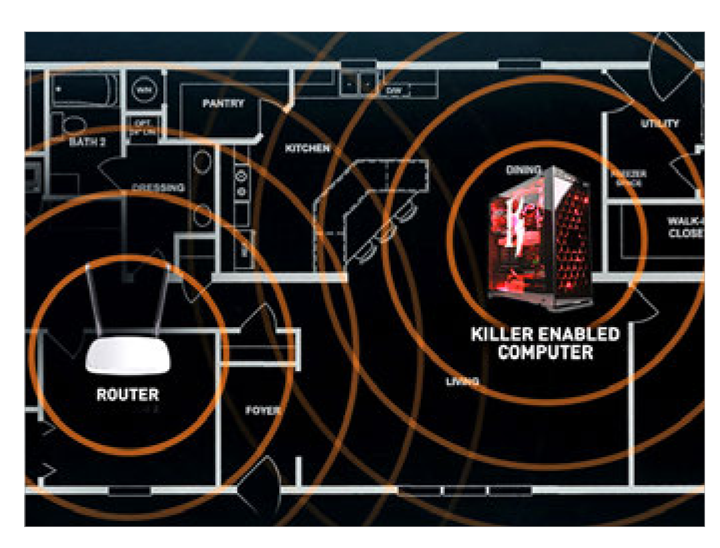
Den Throughput-Test haben wir gleichzeitig zu einem Worst-Case-Szenario gemacht, denn im Bürogebäude funken extrem viele Access Points, WLAN-Router und Hot Spots durcheinander, sodass der Datendurchsatz unseres WLAN-Moduls beeinträchtigt wird. Dies zeigt sich zunächst an schwankenden Throughput-Werten innerhalb der Messtripletts, aber auch direkt an den ermittelten Datendurchsätzen mit einer 80-MHz- und 160-MHz-Kanalbreite, die nicht den erwarteten Durchsatz liefern. Statt den möglichen 867 MBit/s konnten wir um die 250 MBit/s senden und knapp 350 MBit/s empfangen. Mit einem AC-8265-WLAN-Modul, welches nicht über die Killer-Features und eine verdoppelte Kanalbreite verfügt, konnten wir nur um die 50 MBit/s kabellos übertragen. Mit doppelter Breite konnte dagegen das Killer-WLAN-Modul maximal 450 MBit/s senden und 350 MBit/s empfangen. Da das „einfache" WLAN-Modul von Intel nicht über die doppelte Kanalbreite verfügt, können auch bei dieser Messung nur um die 50 MBit/s ermittelt werden. Dennoch seht ihr, dass es selbst in solch einem Szenario möglich ist, mehr Daten durch den Äther zu schicken, wenn die Kanalbreite verdoppelt wird.

EINFACH MAL SELBER ROUTER SPIELEN

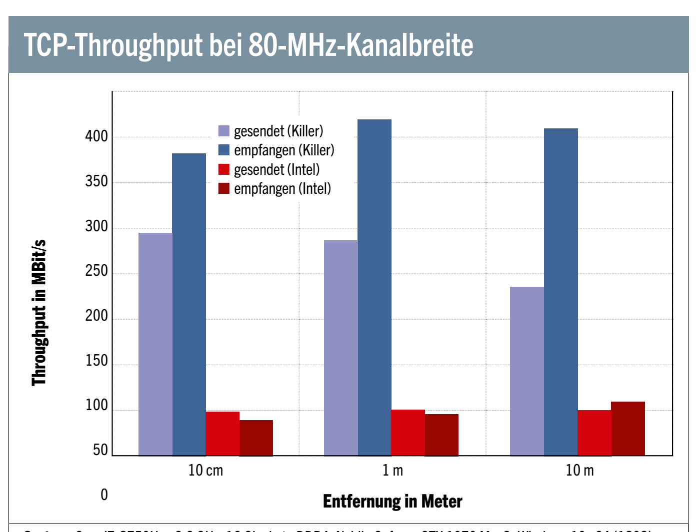
Mit dem integrierten Feature xTend könnt ihr außerdem euer KillerWLAN-Modul ganz einfach zu einem Repeater für euren Router umfunktionieren. xTend nimmt das Signal auf und verstärkt dieses – sobald Datenpakete von einem anderen Killer-Gerät oder einem Spiel kommen, werden diese Datenströme bevorzugt. Ihr könnt so – für 30 Euro für das WLAN-Modul – aus einem altem Laptop oder Rechner einen Access-Point mit Priorisierungstechnik von Rivet Networks machen, ohne euch in Unkosten für Gaming-Hardware zu werfen. ❑

FAZIT

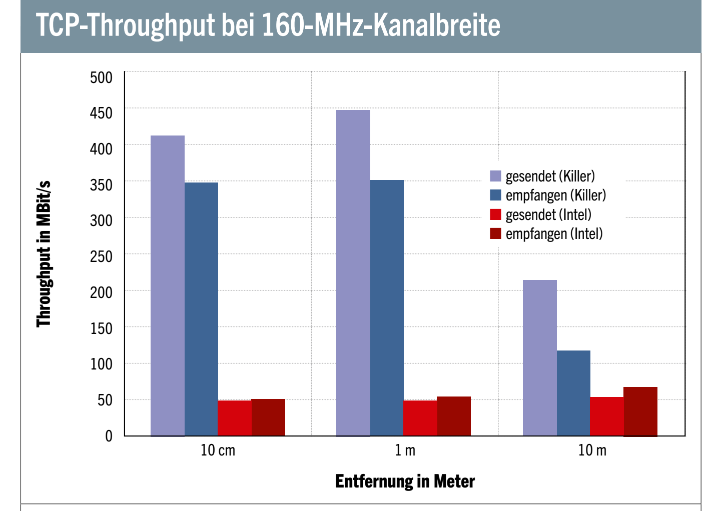
Was ist wichtiger als Gaming?
„Nichts!" denkt sich Rivet und setzt Gaming an erste Stelle: Die Priorisierung funktioniert einwandfrei und das Modul kann mit doppelter Kanalbreite sowie Zusatzfeatures punkten. Der Datendurchsatz ließ aber im Test zu wünschen übrig und prinzipiell kann man mit wenigen Handgriffen und bestimmter Software das Gleiche erreichen.



Das xTend-Feature erlaubt euch, den eigenen Laptop oder PC zu einem WLAN-Repeater für den heimischen Router zu machen.



System: Core i7-8750H @ 2,2 GHz, 16 Gigabyte DDR4; Nvidia Geforce GTX 1070 MaxQ; Windows 10 x64 (1803), Geforce 411.63; **Bemerkungen:** Der Datendurchsatz fällt geringer aus, weil am Testplatz viele fremde WLAN-Netze dazwischengefunkt haben und so die Übertragung behindert wurde.



System: Core i7-8750H @ 2,2 GHz, 16 Gigabyte DDR4; Nvidia Geforce GTX 1070 MaxQ; Windows 10 x64 (1803), Geforce 411.63; **Bemerkungen:** Der Datendurchsatz fällt geringer aus, weil am Testplatz viele fremde WLAN-Netze dazwischengefunkt haben und so die Übertragung behindert wurde.

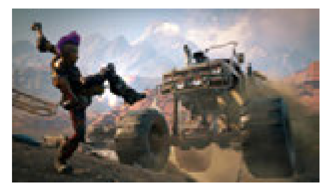
Im nächsten Heft

Test
Fallout 76

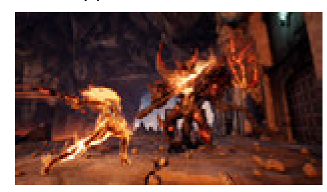


Kurz vor Redaktionsschluss waren wir im Ödland unterwegs, für ein endgültiges Fazit reicht es aber erst in der nächsten Ausgabe.

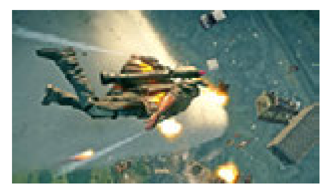
Vorschau
Rage 2 | Anfang 2019 erscheinen so einige Highlights – zu *Rage 2* gibt's hoffentlich bald neue Infos.



Test
Darksiders 3 | Auch die Testversion zu *Darksiders 3* trudelte kurz vor knapp ein – wir sind dran!



Test
Just Cause 4 | Chaotische Action kurz vor Weihnachten gefällig? Da hat Square wohl was für euch.



Vorschau
Tom Clancy's The Division 2 | Dasselbe wie bei *Rage 2*: Kommt bald, wir hoffen auf Infos.



PC Games 01/19 erscheint am 27. Dezember!
Vorab-Infos ab 22. Dezember auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES!
STATE OF MIND



Ein dystopischer Thriller in einer düsteren Zukunft, in der ihr zwischen einer virtuellen Scheinwelt und der echten wechselt – äußerst spannendes Adventure!

*Alle Themen ohne Gewähr





Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter Print Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiterin Online Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Olaf Bleich, Susanne Braun, Michael Cherdchupan, Wolfgang Fischer, Herbert Funes, Johannes Gehrling, Daniel Hoffmann, Stephan Petersen, Sara Petzold, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Sönke Siemens,Thomas Szedlak
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Electronic Arts, Warner, Activision Blizzard

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Werbevermarktung
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Niels Eggert Tel. +49 911 2872-341; eggert@aruba-events.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



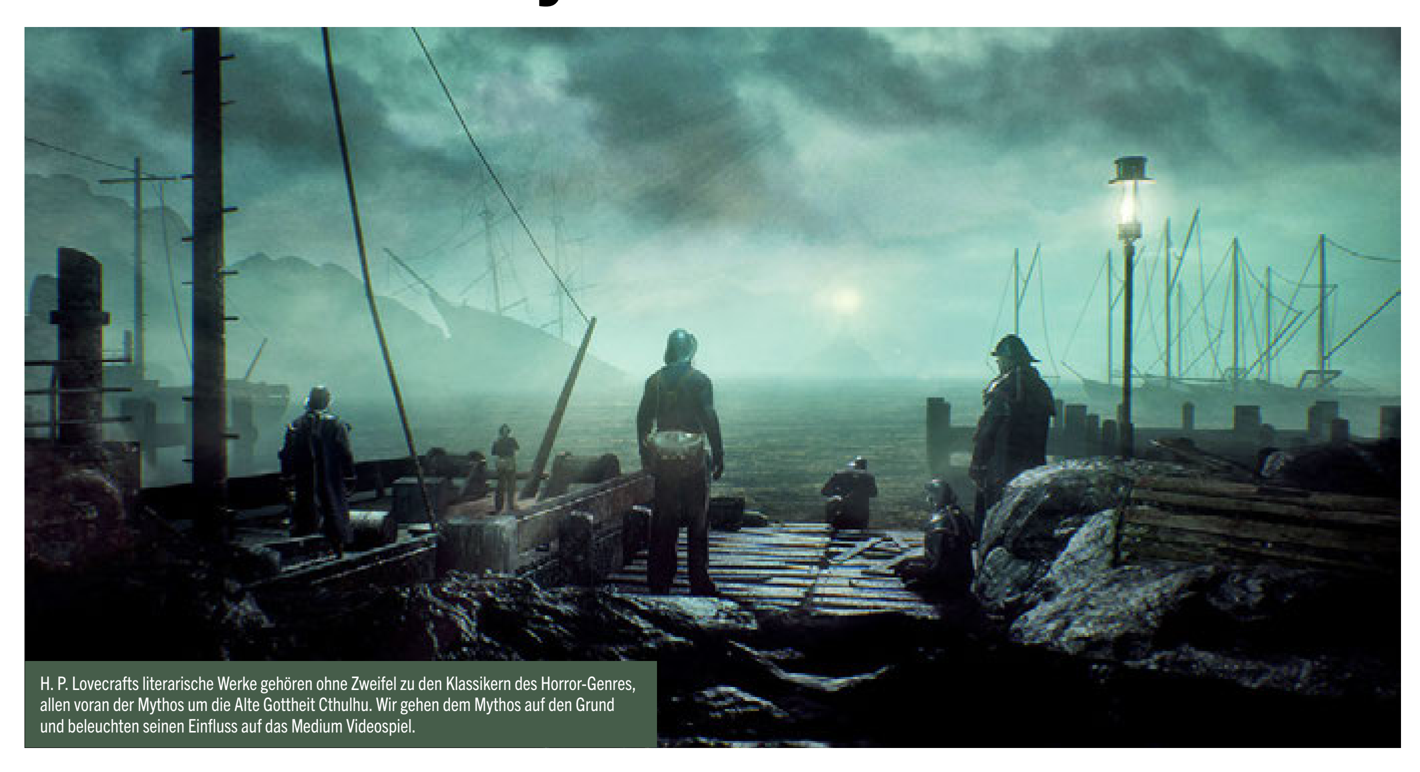
Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

REPORT Seite 116

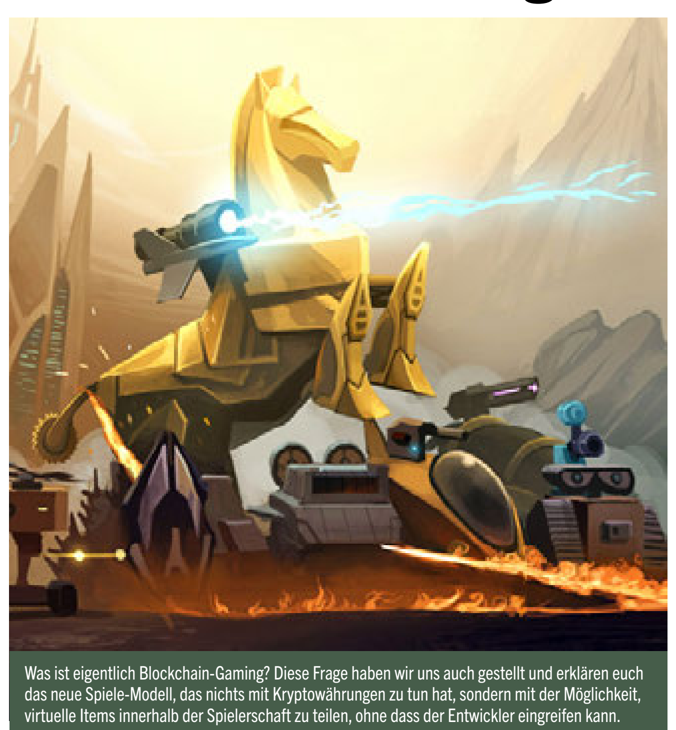
Der **Cthulhu-Mythos**



H. P. Lovecrafts literarische Werke gehören ohne Zweifel zu den Klassikern des Horror-Genres, allen voran der Mythos um die Alte Gottheit Cthulhu. Wir gehen dem Mythos auf den Grund und beleuchten seinen Einfluss auf das Medium Videospiel.

REPORT Seite 122

Blockchain-Gaming



Was ist eigentlich Blockchain-Gaming? Diese Frage haben wir uns auch gestellt und erklären euch das neue Spiele-Modell, das nichts mit Kryptowährungen zu tun hat, sondern mit der Möglichkeit, virtuelle Items innerhalb der Spielerschaft zu teilen, ohne dass der Entwickler eingreifen kann.

HARDWARE-TEST Seite 124

Intels **neue Motoren**



Intel hat die nächste Generation von Coffee-Lake-Prozessoren vorgestellt, darunter mit dem Core i9-9900k den ersten Achtkerner. Wir haben die Neuankömmlinge auf Herz und Nieren geprüft und verraten, für wen und wann sich welche Anschaffung lohnt.



An ekelhaften Kreaturen mangelt es *Call of Cthulhu: The Sinking City* sicher nicht. Das hat Auswirkungen auf den Geisteszustand der Hauptfigur, der ebenso ein Gameplay-Element sein wird. (Quelle: Frogwares)

Cthulhu-Mythos

Wie **H. P. Lovecraft** heutige Horrorspiele beeinflusst

Tschulu? Ztuhlu? Kschulhu? „Cthulhu" lässt sich schwer aussprechen – und das ist Absicht. Der Name soll außerweltlich klingen, was den Reiz von H. P. Lovecrafts Mythos im Gesamten treffend beschreibt. Wir erklären, was hinter dem Zungenbrecher steckt.

Von: Michael Cherdchupan, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Die Geschichten von Howard Phillips Lovecraft, besser bekannt als H. P. Lovecraft, beeinflussen das Horrorgenre bis zum heutigen Tag und über alle Medienformen hinweg. Seine Romane entstanden hauptsächlich in den 1920er- und 1930er-Jahren, und ohne sie gäbe es einige Popkultur-Meisterwerke nicht. Frédérick Raynal hätte zum Beispiel nie *Alone in the Dark* von 1992 entworfen, einen der großen Vorreiter des Survival-Horror-Genres. Es sollte ursprünglich ein offizielles *Call of Cthulhu*-Spiel werden, doch platzte der Lizenzdeal während der Entwicklung. Sam Raimi hätte nie *Tanz der Teufel* gedreht, einen der ikonischsten Horrorfilme aus den 1980ern. Die Handlung dreht sich um das sogenannte Necronomicon, geschrieben mit Blut auf Menschenhaut, das ein Tor zur Hölle öffnen kann.

Horror-Autoren wie Stephen King oder Clive Barker wären vielleicht nie zu ihren besten Geschichten gekommen. Barker hat mit *Undying* (2001) und *Jericho* (2007) wiederum an zwei Horrorspielen mitgearbeitet, die ganz klar seine Handschrift tragen. Unzählige Künstler nennen H. P. Lovecraft als Inspirationsquelle. Es gibt darüber hinaus in der Popkultur zahlreiche Verweise auf sein Schaffen, die nicht zwangsläufig etwas mit Grusel und Horror zu tun haben. Ob als Widersacher, Mysterium oder sogar Plüschpuppe – die Kreatur Cthulhu gibt es in etlichen Varianten, von grausam bis niedlich. Da Ende Oktober 2018 Cyanides *Call of Cthulhu* erschien und nächstes Jahr mit *The Sinking City* ein weiteres Horror-Adventure vor der Tür steht, ist die Zeit reif für einen Report rund um den Cthulhu-Mythos und seinen Erschaffer.

Über die Person H. P. Lovecraft

Dass er einen so großen Einfluss haben würde, wäre dem 1890 in Providence im US-Bundesstaat Rhode Island geborenen H. P. Lovecraft zu Lebzeiten nie in den Sinn gekommen. Tatsächlich hatte er kein leichtes Leben. Seine

Eltern waren psychisch krank und behandelten ihn schlecht. Lovecraft litt an Schlafstörungen und bekam mit, wie seine Mutter sich Schattengestalten um sich herum einbildete. Trotz eines engen Freundeskreises und vieler Reisen durch Neuengland wollte er mit anderen Menschen nichts zu tun haben. Vor fremden Kulturen fürchtete er sich gar – so stark, dass er rassistische Aussagen getätigt haben soll, über die die Nachwelt noch heute kontrovers diskutiert.

In eine Schublade stecken lässt sich Lovecraft aber nicht: Obwohl er mit den Immigranten im New York der 1920er nicht zurechtkam, beschrieb seine emanzipierte und jüdische Frau Sonia Greene ihn als friedfertig. Auch die engen Freunde des Autors bezeichneten ihn als eher zurückhaltend. Lovecraft war widersprüchlich und deshalb Grundlage einiger Biografien. Über eine Sache ist man sich hingegen einig: Ohne Brieffreundschaften mit anderen Horror-Autoren seiner Zeit, die trotz seiner zweifelhaften politischen Einstellung ein Talent in seinen Geschichten sahen, wären seine Werke in der Versenkung verschwunden. Lovecraft starb 1937 an den Folgen von Darmkrebs, erst danach wurden seine Texte in Sammelbänden veröffentlicht. Zu Lebzeiten erschien nur seine Erzählung *Schatten über Innsmouth* als Buch, während seine anderen Kurzgeschichten hauptsächlich im Pulp-Magazin Weird Tales gedruckt wurden. Genrefans verehren die Zeitschrift heute, weil darin die ersten Schritte anderer Star-Autoren wie Robert Bloch (*Psycho*) verewigt sind. Damals genoss Weird Tales jedoch keinen guten Ruf in der breiten Öffentlichkeit.

Die typischen Aspekte des Lovecraft-Horrors

Menschen haben Angst vor dem, was sie nicht kennen. Für Lovecraft waren das Personen aus anderen Kulturkreisen. In den Werken, die er während seiner New Yorker Jahre verfasste, sticht sein Rassismus am deutlichsten hervor. Er schreibt von „yellow, squint-eyed people“ („gelben, schielenden Leuten“) oder „Persian devil-worshippers“ („Persischen Teufelsanbetern“). Diese Sichtweise hat sich auch auf die Kreaturen ausgewirkt, die er entworfen hat. Die Fremdartigkeit war für Lovecraft nichts anderes als ein Monster. Obwohl dokumentiert ist, dass sich seine Einstellung gegenüber anderen Kulturen gegen Ende seines Lebens deutlich entspannte, und sein literarisches Erbe weltweit genossen wird, sind seine rassistischen Untertöne nicht wegzudiskutieren. Lovecraft wuchs in einem Umfeld auf, in dem von Globalisierung und Multikulturalität noch keine Rede sein konnte. Das ist natürlich nur eine Erklärung und keine Entschuldigung.

Der Horror seiner Geschichten basiert aber nur teilweise auf seinem Fremdenhass. Tatsächlich sind die Einflüsse weitaus breiter gefasst. Protagonisten, die sich am Rande des Wahnsinns befinden, lassen sich mit dem Schicksal seiner Eltern erklären, zumal Vater und Mutter in einer Anstalt starben. Bei Lovecraft werden die Charaktere oft verrückt, weil sie einen Einblick in die schiere Unendlichkeit des Universums erhalten. Es ist zu groß, um in einen kleinen menschlichen Verstand zu passen. Seinen Sinn für kosmologischen Horror bekam Lovecraft bereits, als er mit 13 Jahren ein Teleskop erhielt und fortan die Sterne betrachten konnte. Er war Autodidakt und interessierte sich schon früh für Wissenschaft, allen voran Astronomie. Die Faszination, aber anscheinend auch die Furcht vor dem Universum bildet die Grundlage für seine Arbeit. *Die Farbe aus dem All* dürfte einer der eindeutigsten Belege dafür sein. In der 1927 im Pulp-Magazin Amazing Stories veröffentlichten Kurzgeschichte fällt ein Meteorit auf das Feld eines Bauernhofes und beginnt den Ort auf unheimliche Weise zu verändern. Was immer aus dem Weltraum kommt, kann nichts Gutes verheißen.

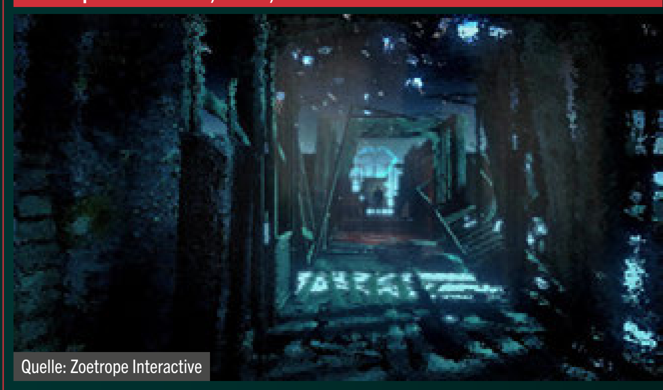
Obwohl Lovecraft als Kind oft in die Sterne schaute, faszinierte ihn auch die historische Vergan-


In *The Sinking City* besucht ihr eine halb versunkene Stadt. Die Mischung aus offener Welt, Survival-Horror und Adventure machte auf der Gamescom 2018 eine gute Figur. (Quelle: Frogwares)

EINE KLEINE AUSWAHL AN LOVECRAFT-SPIELEN

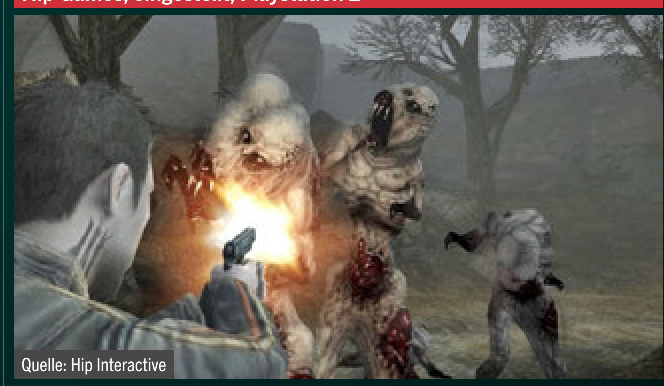
Es ist schwierig, Spiele auszuwählen, die von Lovecraft oder seinem Cthulhu-Mythos beeinflusst worden sind. Manche tragen die offizielle Lizenz, bei anderen wird der Bezug erst auf den zweiten Blick sichtbar. Mit dem offiziellen Spiel *Call of Cthulhu* und *Call of Cthulhu: The Sinking City* stehen zwei neue Titel in den Startlöchern, über die wir separat berichten. Nachfolgend eine kleine Selektion anderer interessanter Werke.

CONARIUM
Zoetrope Interactive, 2017, PC


Quelle: Zoetrope Interactive

Als Fortsetzung von Lovecrafts Kurzgeschichte *Berge des Wahnsinns* von 1931 hält sich dieses Horror-Adventure stark an die Vorlage. Es stammt vom selben türkischen Entwickler, der auch schon *Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder* und *Darkness Within 2: The Dark Lineage* entworfen hat, die ebenfalls von Lovecraft inspiriert sind. In *Conarium* übernehmt ihr die Rolle eines Wissenschaftlers, der ohne Erinnerung in einem verlassenen Forschungskomplex in der Arktis erwacht. Er findet ein seltsames Gerät neben sich, das Geräusche und Lichter erzeugt. Im Adventure-Stil mit sehr wenigen Actionsequenzen macht ihr euch auf die Suche nach Antworten.

CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END
Hip Games, eingestellt, Playstation 2


Quelle: Hip Interactive

Als *Resident Evil 4* mit einer damals neuartigen Schulterperspektive und einem starken Fokus auf Action große Erfolge feierte, wollte Hip Games ein ähnlich gelagertes Spielkonzept beitragen. Im Ankündigungs-Trailer kämpften eine Frau und ein Mann gegen eine Horde von sonderbaren Kreaturen, flüchteten auf einen Leuchtturm und wurden dort von Cthulhu überrascht, der gerade aus dem Meer emporstieg. Der Mann bediente sich Schusswaffen, während die Frau mit Magie agierte. Das sah unheimlich vielversprechend aus, doch leider ging Hip Games in die Insolvenz. Das Projekt musste eingestellt werden.

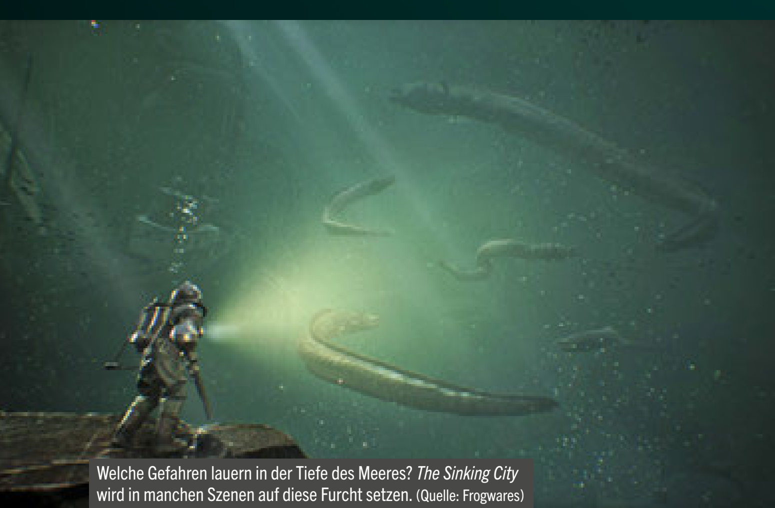
In Cyanides Interpretation erforscht ihr als abgehalfterter Privatdetektiv ein heruntergekommenes Familienanwesen. Da sind sie wieder, die unheimlichen Lovecraft-Häuser! (Quelle: Cyanide Studios)

genheit. Aufgrund gesundheitlicher Probleme, die eher schlecht dokumentiert sind, hat er sowohl die Grundschule als auch weiterführende Schulen phasenweise ausgelassen. Zwischendurch erhielt er entweder Privatunterricht oder las sich selbst durch diverse wissenschaftliche Bücher. Dabei entdeckte Lovecraft seine Begeisterung für griechische Mythologie und die Geschichte des Barock. Er war ebenso fasziniert von der Historie Neuenglands, allen voran Kriegsgeschichten und die robuste Architektur der Kolonien. Diese Einflüsse spiegeln sich in all seinen Werken wider, vor allem bei jahrzehntealten Häusern. Knarzende Gebäude, an deren Fassaden sich grausame Ereignisse und tragische Familiengeschichten geradezu ablesen lassen, sind ein häufiges Element in seinen Erzählungen.

Vom Wohlstand in die Armut

Lovecrafts Kindheitserlebnisse sind ein weiterer Faktor in seinen Erzählungen. Eigentlich ging es seiner Familie finanziell recht gut, bis der Großvater starb und seine Rücklagen aufgebraucht waren. Dadurch musste der gewohnte Lebensstandard aufgegeben werden, was Lovecraft nur schwer verkraftete. Während seiner kurzen Ehe mit Sonia Greene lebte er zwei Jahre in New York in einem kleinen Apartment mitten in Brooklyn und besaß diverse Andenken aus der vergangenen Wohlstandsphase. Lovecraft konnte nie akzeptieren, nun genauso arm wie die Menschen um ihn herum zu sein, und verwies deshalb immer auf seine Wurzeln. Dieses Verhalten ist auch in seinen Geschichten spürbar, in denen gebildete und vornehme Figuren in ein schroffes Umfeld, etwa ein Fischerdorf, geraten. Die 2018er-Spielumsetzung von Cyanide hat einen Privatdetektiv als Protagonisten, dessen gute Jahre längst vorbei sind. Er weint einer üppigen Auftragslage hinterher und ertränkt sein Selbstmitleid in Alkohol.

Abschließend ist eine besondere Abneigung von Lovecraft wenig überraschend: Er hasste Speisen aus dem Meer. Bei Tintenfischen, Makrelen, Krabben oder Muscheln lehnte er dankend ab. Die Kreaturen in seinen Geschichten erinnern oft an Meeresbewohner; glitschige Tentakel oder auch Fischwesen spielen eine Rolle. Am eindeutigsten sind die amphibischen Kreaturen aus der Erzählung *Schatten über Innsmouth*, die aus dem Ozean steigen, um ein abgelegenes Fischerdorf zu infiltrieren. Die Gefahr kommt bei Lovecraft nicht nur aus dem Weltraum, sondern auch aus dem Wasser. Der Roguelike-Horror *Sunless Sea* von 2015 beschäftigt sich sogar intensiv mit den unbekannten Tiefen des Meeres, auch wenn es offiziell keinen Bezug zu Lovecraft nimmt. Mit einem U-Boot



Welche Gefahren lauern in der Tiefe des Meeres? *The Sinking City* wird in manchen Szenen auf diese Furcht setzen. (Quelle: Frogwares)



In Call of Cthulhu, dem Ende 2018 erscheinenden offiziellen Spiel von Cyanide Studios, gibt es nur wenige Actionsequenzen. Das Spiel baut seine Atmosphäre sehr langsam über Dialoge und Exploration auf. Quelle: Cyanide Studios


In Cyanides Version gibt es selbstredend auch den kleinen Fischerhafen, wo zwielichtige Gestalten hausen. Ihr könnt euch mit jeder von ihnen unterhalten. (Quelle: Cyanide Studios)

geht es durch unbekannte Gewässer, in denen derart riesige Kreaturen hausen, dass allein eines ihrer Augen den 20-fachen Umfang des Unterwasserfahrzeugs besitzt.

Was ist der Cthulhu-Mythos?
In engen Kreisen ausgewählter Horror-Fans war Lovecraft schon zu Zeiten von Weird Tales ein Begriff. Auch sie erachteten *Schatten über Innsmouth* als eines der wichtigsten Werke. Es ist das Zentrum und Lovecrafts eigener Höhepunkt des selbst geschaffenen Cthulhu-Mythos, der von alten außerirdischen Wesen erzählt, die erwachen und die Welt vernichten wollen. Gigantische Kreaturen, deren Beweggründe sich dem einfachen Menschenverstand entziehen. Die Form des Cthulhu ist leicht beschrieben: Er hat einen Tintenfisch-artigen Kopf mit vielen langen Tentakeln. Der Körper wirkt leicht humanoid, wenngleich Haut und Fleisch reichlich aufgedunsen sind. Kein Wunder, ist der Lebensraum des Cthulhu doch die versunkene Stadt R'lyeh, weit unten im Pazifischen Ozean. Er wird daher gemeinsam mit den anderen amphibischen Kreaturen als Wesen der Tiefe bezeichnet. Selbst im Tiefschlaf ist die Macht des Cthulhu so groß, dass er per Gedankenübertragung Menschen aus der Ferne beeinflussen und in den Wahnsinn treiben kann.

Cthulhu ist bloß einer von den Großen Alten, die sich irgendwo in der schwarzen Leere des Weltraums befinden. Einer der Ältesten ist Azathoth, der bereits vor der Entstehung des Universums existierte. Er ist eine Art manifestiertes, konzentriertes Chaos, eine Geschwulst aus Grimassen, Tentakeln und Fleisch. Ähnlich grotesk ist Nyarlathotep, der im Gegensatz zu Azathoth das Chaos aber schleichend und großflächig verteilt. Die äußere Form ist daher noch schwerer zu fassen. Cthulhu selbst ist trotz seiner Popularität ironischerweise einer der niederen Vertreter der Großen Alten und wartet seit Millionen von Jahren auf die richtige Sternenkonstellation, um eine neue Schreckensherrschaft zu beginnen, die das Ende allen Lebens auf der Erde bedeuten würde.


Natürlich spielt in *Call of Cthulhu* auch Wahnsinn eine große Rolle. Die Sicht verschwimmt, die Geräuschkulisse wird sonderbar, die Steuerung schwieriger. (Quelle: Cyanide Studios)

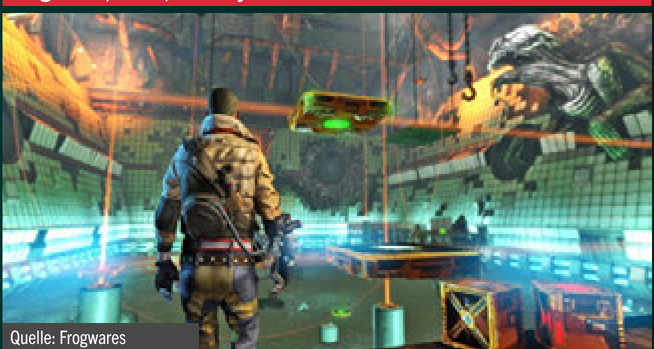
FORTSETZUNG …
EINE KLEINE AUSWAHL AN LOVECRAFT-SPIELEN

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
Headfirst Productions, 2005, PC/Xbox


Quelle: Bethesda

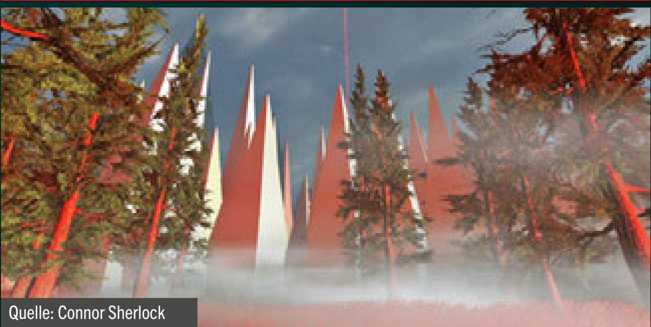
Eine der bekanntesten Cthulhu-Umsetzungen, die zum Release solide Kritiken erhielt. Bei Lovecraft-Fans genießt dieses Spiel großen Respekt, da es *Schatten über Innsmouth* sehr akkurat nachstellt. Während die Atmosphäre unheimlich dicht ist, fehlt es dem Gameplay an Zugänglichkeit. Der Geisteszustand der Hauptfigur hat zudem Auswirkungen auf die Actionszenen. So zielt der Held etwa schlechter, wenn er nicht ganz bei der Sache ist. Das sind sinnvolle Mechaniken für einen Survival-Horror-Titel, doch viele Spieler empfinden es als frustrierend schwer. Technisch ist das Werk schlecht gealtert, inhaltlich jedoch weiterhin einen Besuch wert.

MAGRUNNER: DARK PULSE
Frogwares, 2013, PC/Playstation 3/Xbox 360


Quelle: Frogwares

Was wäre, wenn Science-Fiction auf den Cthulhu-Mythos treffen würde? Genau das geschieht in *Magrunner: Dark Pulse*, einem Puzzlespiel mit Ego-Perspektive, das sich von Valves *Portal* inspirieren ließ. In Testkammern auf einer Raumstation werden Rätsel mit einer Art Magnethandschuh gelöst, mit denen Objekte korrekt in Magnetfeldern angeordnet werden müssen. Gar nicht so leicht, da die Räume von Lovecraft-Kreaturen überrannt werden und alles mit der Zeit in sich zusammenfällt. Später gibt es zudem Ausflüge in extrem bizarre Welten.

THE RAPTURE IS HERE AND YOU WILL BE FORCIBLY REMOVED FROM YOUR HOME
Connor Sherlock, 2013, PC


Quelle: Connor Sherlock

Es ist der vielleicht längste Titel, den ein Spiel je hatte – und trotzdem eine der kürzesten Spiel-Erfahrungen. *TRIHAYWBFRFYH*, so die Kurzform, ist gerade einmal 20 Minuten lang und steigt direkt mit dem Ende der Welt ein. Während im Hintergrund ein Erzähler langsam in den Wahnsinn abdriftet, bewegt sich der Spieler in Walking-Sim-Manier durch ein offenes Feld. Dort tauchen nach und nach außerirdische, sonderbare Konstrukte auf, die den Weltuntergang herbeiführen. Dieses kleine, kostenlose Indie-Spiel ist zwar simpel, doch in seiner Wirkung effektiv.

Alone in the Dark sollte ursprünglich ein offizielles *Call of Cthulhu*-Spiel werden, weshalb sich viele Aspekte sehr Lovecraft-artig anfühlen. THQ Nordic hat jüngst die Rechte gekauft, was Hoffnungen auf eine Wiederbelebung der Spielreihe weckt. (Quelle: THQ Nordic)

Auch zu den Kreaturen Yig, Tsathoggua, Rhan-Tegoth oder Ghatanothoa existieren in Lovecrafts Kurzgeschichten zahlreiche Querverweise. Einige Orte, Protagonisten und sogar dramaturgische Strukturen tauchen ebenso häufiger und Geschichten-übergreifend auf. Das ist einigen Autoren aufgefallen, weshalb sie schon im Rahmen des Weird-Tales-Magazins begannen, einzelne Elemente aufzugreifen. Das befürwortete Lovecraft und rief sogar dazu auf, seine eigenen Kreationen zu zitieren. Eine davon war zum Beispiel das berühmte Necronomicon, das sogenannte Buch des Todes. Dessen Inhalt wird aber bloß angedeutet und als unaussprechlich beschrieben. Während die Protagonisten immerzu versuchen, naturwissenschaftlich und rational an die Geschehnisse heranzugehen, ermöglicht das Auftauchen des Necronomicons aus dramaturgischer Sicht das Gegenteil: Okkulte Phänomene, Referenzen zu Göttern, poetische Lyrik über den Weltuntergang – wann immer das Buch des Todes zitiert wurde, konnte Lovecraft aus seiner rationalen Haut. Im echten Leben war er Atheist, aber nichtsdestoweniger vom Okkultismus fasziniert. Viele vom Cthulhu-Mythos inspirierte Geschichten treiben das auf die Spitze, etwa das bei Steam erhältliche PC-Strategiespiel *Achtung! Cthulhu Tactics*. Dort sind die Nazis im Zweiten Weltkrieg einen Pakt mit den finsteren Mächten des Universums eingegangen und arbeiten mit ihnen am Untergang der Welt. Das Interesse der Nazis am Okkultismus ist historisch belegt, weshalb diese unheilige Mischung durchaus passt.



Eigentlich wollte Cthulhu die Welt zerstören, doch dann stiehlt ein mysteriöser Zauberer seine Show. Folglich muss er sie erst mal selbst retten. *Cthulhu Saves the World* ist eine herrliche Parodie im JRPG-Stil. (Quelle: Zeboyd Games)

Kosmischer Horror: Die Wirkung von Lovecraft

Tatsächlich geht es im Cthulhu-Mythos aber nicht primär um die Kreaturen. Sie sind eher eine Versinnbildlichung eines größeren, allgegenwärtigen Gefühls, das in allen Geschichten Lovecrafts vorkommt: Bedeutungslosigkeit. Der Mensch ist lediglich eine winzige Randnotiz im Universum, egal für wie wichtig er seine eigenen Entscheidungen hält. Die Motivation, die Gedankengänge und die Absichten der Götter sind weit von dem entfernt, was das menschliche Gehirn verarbeiten kann. Deshalb verlieren die Protagonisten von Lovecrafts Geschichten den Verstand, sobald der Vorhang vor dem Geheimnis auch nur ein Stück weit angehoben wird. Ein kurzer Blick in den Wahnsinn und die Unfassbarkeit des Universums genügt, um selbst die rationalsten Hauptfiguren wahnsinnig zu machen. Das Ganze wird auch als kosmischer Horror bezeichnet. Jeder Mensch sieht sich durch seine eigene Perspektive als Zentrum des Universums, doch der besondere Kniff im Lovecraft-Horror ist das Aushebeln dieses Selbstverständnisses. Bekräftigt wird das durch den eigenwilligen Schreib-



Ein Foto von H. P. Lovecraft aus dem Jahr 1915. Als Person ist der Horrorautor heute umstritten, doch sein Werk hat unverkennbare Bedeutung. (Quelle: Wikimedia Commons, public domain / upload by User Darwln)

Das kürzlich auf Steam veröffentlichte *Achtung! Cthulhu Tactics* ist ein Strategiespiel, in dem die Nazis im Zweiten Weltkrieg einen Pakt mit Cthulhu eingehen. (Quelle: Auroch Digital)

stil des Autors. Er ist verdreht, komplex und bedient sich altertümlicher Formulierungen. Alles ist kryptisch, vor allem die Fantasiesprache der uralten Wesen, die für Verwirrung sorgt und beweist, dass es viele Dinge gibt, die der Mensch nicht begreifen kann.

Die Community um den Cthulhu-Zyklus

Nach Lovecrafts Tod lebte der Cthulhu-Zyklus dank anderer Autoren weiter, die Elemente daraus nutzten und teils erweiterten. Die Veröffentlichung war jedoch nicht immer trivial, denn über die Rechte an Lovecrafts Arbeiten gab es lange Zeit Unklarheit. Werke, die bis 1928 veröffentlicht wurden, waren ohnehin Public Domain, doch erst 2008 wurde festgelegt, dass auch die Rechte an allen anderen Werken abgelaufen sind. Das erklärt möglicherweise den Zuwachs an Lovecraft-inspirierten Projekten in den letzten Jahren. Es erschwert aber auch die Beurteilung, welche Elemente nun zum Kanon gehören und welche nicht. Hinzu kommt, dass Chaosium, der Verlag des *Call of Cthulhu*-Brettspiels, über diverse Lovecraft-Lizenzen verfügt. In den letzten Jahren sind einige Horror-Fans durch das genannte Tabletop-Spiel erstmals mit dem Lovecraft-Universum in Kontakt gekommen. Das Pen&Paper-Rollenspiel ähnelt in seinen Regeln dem klassischen *Dungeons & Dragons*-System, münzt jedoch alle Elemente auf den Geisteszustand der Helden. Salopp gesagt haben die Spieler verloren, sobald sie wahnsinnig geworden sind. Zahlreiche Kreaturen wie die Großen Alten tauchen auch in dem RPG auf und geben einen Anreiz, sich in die Themen einzulesen.

Es gibt unzählige Lovecraft-Einflüsse, weshalb es schwierig ist, alle aufzuzählen. Das Spiel von Cyanide zum Beispiel heißt *Call of Cthulhu: The Official Video Game* damit es keine Missverständnisse gibt. Für ein wenig Ordnung sorgen zudem Literaturpreise wie der „World Fantasy Award", der herausragende Leistungen in der Dark Fantasy kürt. Er ist von Lovecrafts Schaffen inspiriert und wurde 1975 zum ersten Mal in Rhode Island, dem Geburtsort des Autors, verliehen. Lovecrafts Gesicht zierte daher jahrelang den Preis, bis es wegen der Rassismusdiskussion durch einen verschlungenen Baum ersetzt wurde.

Howard Phillips Lovecraft ist eine schwierige Figur. Er war einer der begabtesten Horrorautoren der Geschichte und seine Bedeutung für die heutige Kunst des Schreckens ist unübersehbar. Und trotzdem fällt der Menschheit wegen der rassistischen Aspekte der Umgang mit seinem Erbe schwer. In den bisherigen Spielumsetzungen spielt Rassismus aber keine Rolle. Auch wenn die Bewohner von Fischerstädten oder auf dem Land nicht unbedingt begeistert von Besuchern aus der Stadt sind, steht die kosmische Bedrohung weitaus stärker im Vordergrund. Dies begeistert Lovecraft-Fans mutmaßlich ohnehin am meisten. Kosmischer Horror war und ist in so gut wie jeder Spieleadaption spürbar und ist ein dankbarer Stoff fürs Survival-Horror-Genre, in dem es ohnehin darum geht, ein Gefühl von Unterlegenheit zu vermitteln. Andererseits dürfte es nur eine Frage der Zeit sein, bis die Cthulhu-Plüschversion in einem Spiel Lovecrafts Grundidee ad absurdum führt. Mit *Cthulhu Saves the World* gibt es zumindest schon ein JRPG, bei dem das unheimliche Wesen eben genau das macht, was es eigentlich nicht tun sollte: Die Welt retten – und dabei niedlich aussehen. ❑



Sunless Sea ist gruseliger, als es auf den ersten Blick aussieht. In dem Roguelike-Abenteuer erforscht der Spieler düstere Meeres-Areale. (Quelle: Failbetter Games)

Was ist **Blockchain Gaming?**

Blockchains kennen die meisten Menschen nur im Zusammenhang mit Währungen. Inzwischen experimentieren aber auch Entwickler damit.

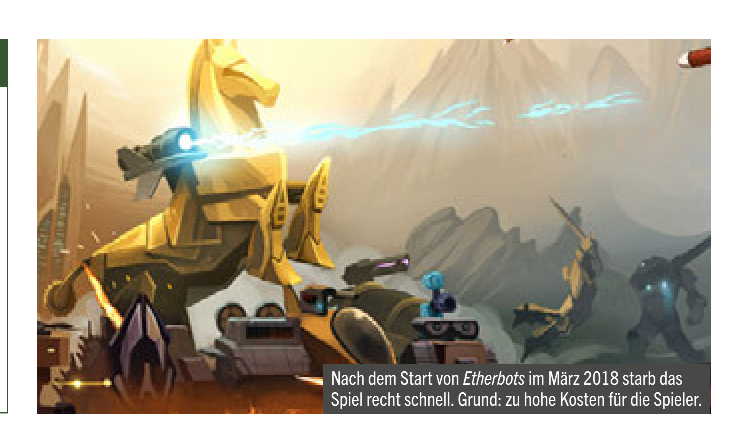
Von: Susanne Braun

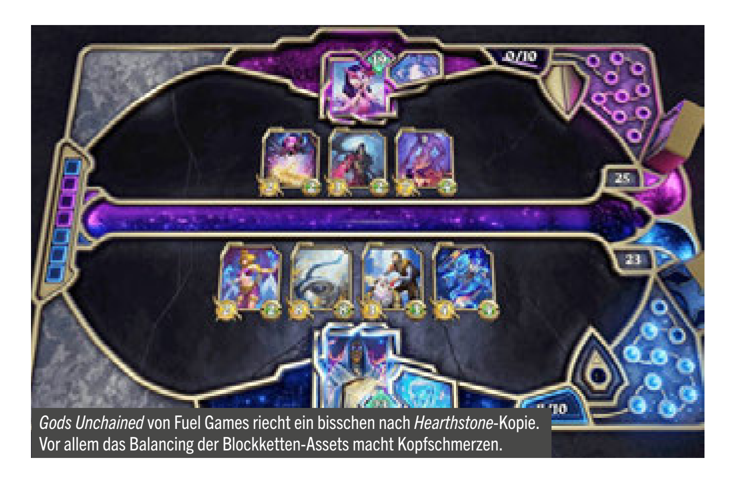
Bitcoin und vergleichbare Kryptowährungen sind den meisten Leuten ein Begriff, wenngleich sie vielleicht nicht unbedingt wissen, wie das Prinzip im Detail funktioniert. Grob gesagt handelt es sich um digitale Währungen, deren Daten dezentral gehalten werden, um einen Zahlungsverkehr ohne eine zentrale Instanz wie eine Bank zu ermöglichen. Anders also als der liebe Euro, Dollar, Yen und andere Echtwelt-Währungen existiert eine Kryptowährung nicht in der realen Welt, also nicht als Geldschein oder Münze. Wesentlicher Bestandteil einer Kryptowährung ist die Blockkette, den meisten unter euch wird der Name Blockchain untergekommen sein. „Eine Blockchain ist eine kontinuierlich erweiterbare Liste von Datensätzen, genannt ‚Blöcke‘, welche mittels kryptografischer Verfahren miteinander verkettet sind“, heißt es bei Wikipedia. Wichtig dabei ist, dass jeder Block einen kryptografisch sicheren Streuwert des vorhergehenden Blocks, einen Zeitstempel und die Transaktionsdaten enthält. Jedes Mal, wenn in dem System eine Transaktion geschieht, also beispielsweise ein Bitcoin den Besitzer wechselt, dann wird das in allen Blockketten vermerkt. Auf die Art und Weise werden Betrugsversuche unterbunden, etwa wenn sich jemand einen Haufen Bitcoin zuschreibt. Denn jeder Nutzer der Kryptowährung wüsste in dem Fall, dass dieser Haufen illegal erworben wurde. Und was ist nun Blockchain Gaming? Einige Entwickler sind dazu übergegangen, die Blockketten-Technologie dafür zu nutzen, die Assets von Spielen zu managen.

PRESALES – FINGER WEG?

Nur die risikofreudigen unter den Zockern stecken Geld in Item-Presales von Blockketten-Spielen.

Es klingt spannend, sich durch den Handel von virtuellen Items ein goldenes Näschen zu verdienen. Aber behaltet im Hinterkopf, dass ihr bei Presales für Blockchain-Spiele jegliche investierte Kohle verliert, wenn es schlichtweg kein Interesse am Spiel gibt. So ist es mit *Etherbots* gelaufen, so kann es auch mit dem Blockchain-RPG *Chainbreakers* für die Plattform Decentraland sein. Im Presale lassen sich Waffen schnappen, die auch später im Spiel limitiert sind – ihr könnt also seltene und entsprechend wertvolle Items ergattern. Allerdings bringt euch das überhaupt nichts, wenn am Ende keinerlei Nachfrage besteht.


Nach dem Start von *Etherbots* im März 2018 starb das Spiel recht schnell. Grund: zu hohe Kosten für die Spieler.


Gods Unchained von Fuel Games riecht ein bisschen nach *Hearthstone*-Kopie. Vor allem das Balancing der Blockketten-Assets macht Kopfschmerzen.


Huntercoin ist eine Kryptowährung wie Bitcoin, allerdings lassen sich rund 80 Prozent der Münzen seit 2014 in einer virtuellen Spielwelt sammeln.

Spielern die Kontrolle geben
Die Technologie bietet interessante Ansätze. Sie gibt euch die Möglichkeit, virtuelle Items außerhalb eines Spiels zu besitzen. Das wiederum erlaubt es euch, dieses Item an Freunde auszuleihen, es auf andere Charaktere des Spiels, zu dem es gehört, zu verschieben, es an andere Spieler zu verkaufen. Die Entwickler können das nicht unterbinden, denn schließlich ist das Item eures. Auch kann es nicht durch Balance-Patches verändert werden. Schließlich wird es nicht wie etwa bei *WoW* oder *Hearthstone* auf einem Server gespeichert, sondern in eurer Blockkette. Durch die Blockkette wisst ihr außerdem genau, wem das Item zuvor gehört hat und wie selten es ist – das ist für Sammler wie Händler attraktiv. Nachdem wir das erklärt haben, klingt Blockchain Gaming nach einem umsetzbaren und spannenden Konzept. Allerdings stellt sich die Frage, in welchem Spielegenre solche Regulierungsmethoden der erspielbaren Assets sinnvoll sind und in welchem nicht.

Sammelleidenschaften
Eines der bekanntesten Spiele, das mit der Ethereum-Blockchain verbandelt ist, is *Cryptokitties*. Darin sammeln, züchten, kaufen und verkaufen Spieler digitale Samtpfoten. Die Paarungen der Katzen kosten eine Gebühr in Form der Kryptowährung Ether. Die Züchtung wiederum sorgt dafür, dass ein Teil der virtuellen Katzen-DNS an den Erben weitergegeben wird. Seltene Katzen, die dank einer langen Zuchtlinie über einen ganzen Satz von coolen und außergewöhnlichen Eigenschaften verfügen, können schon einmal Zehn- oder gar Hunderttausende Euro kosten, während die Normalos unter den Miezen bereits für wenige Euro den Besitzer wechseln. Das klingt bisweilen absurd, insbesondere für eine sehr seltene Katze enorm viel Geld hinzublättern, aber nicht anders als in der echten Welt auch geht es dabei um Angebot und Nachfrage. Seht die Kryptomaunzer etwa als seltenen, durch den Hersteller zahlenmäßig limitierten Gegenstand des *WoW TCG*s an, der auf Handelsplattformen mehrere Hundert Euro einbringen kann. Freilich liegt der Vorteil bei den Cryptokitties: Die Spieler haben selbst in der Hand, wie limitiert der Zugang zu einer Cryptokitty ist. Des Weiteren lässt sich dank Blockchain immer die Geschichte eines derartigen virtuellen Items verfolgen, was für Sammler durchaus seinen Reiz hat.

Es ist vorstellbar, dass der Handel in einem Action-Rollenspiel-Klassiker wie *Diablo 2* dank Blockketten-Technologie wesentlich einfacher und weniger verrucht erschienen wäre, hätten die Blizzard-Entwickler damals schon die Möglichkeit für Blockchain-Items gehabt. Aktuell ist die Blockchain-Technologie tatsächlich nur begrenzt einsetzbar, eben bei Sammelspielen. Das wiederum sorgt dafür, dass die wenigsten Gamer Blockchain-Spiele auf dem Schirm haben. Denn die Technologie hat vor allem ein Problem: Sie ist zu langsam.

Bitte warten, bitte warten …
Die Transaktionsgeschwindigkeit der Blockketten ist zu gering und aus dem Grund lässt sich die Technologie in Spielen derzeit auch nicht mit actionreicheren Vorgängen kombinieren. Des Weiteren tragen die Spieler von Blockchain-Games die Ausführungskosten der Transaktionen. Erscheint es durchaus attraktiv, in den Handel mit virtuellen Items einzusteigen, so kann sich dieser auch als Verlustgeschäft herausstellen. Es gibt zwar viele Blockchain-Gaming-Projekte, die interessant erscheinen, allerdings stellt sich immer die Frage, ob die Macher dahinter immer ehrliche Absichten verfolgen. So etwa im Falle von Fuel Games. *Etherbots* ist das erste Spiel der australischen Entwickler. In dem Spiel geht es darum, aus handelbaren Bauteilen Kampfroboter zusammenzusetzen, die wiederum gegeneinander antreten. Die Autoren der Webseite A Space Games haben recherchiert, dass sich zwar vor dem Launch von *Etherbots* im März 2018 durchaus Interesse zeigte, bereits zwei Monate nach dem Start ließ sich das Spiel allerdings als nichts anderes als tot bezeichnen. Das relativ jähe Ende von *Etherbots* soll vor allem daran liegen, dass das Spiel schlichtweg zu teuer ist. Dazu, dass jede Blockketten-Transaktion Geld kostet, kommt auch noch, dass jedes Match die Investition von digitalen Kröten verlangt. Am Ende ist *Etherbots* nicht viel mehr als ein Desaster für die Spieler, die Geld darauf geworfen haben.

***Hearthstone*-Kopie**
Etherbots ist übrigens nicht das einzige Spiel von Fuel Games. Da ist noch das digitale Sammelkartenspiel *Gods Unchained*, das Blizzards *Hearthstone* sehr ähnelt. Nicht, dass das schlecht wäre. Allerdings scheint *Gods Unchained* mehr Kopie als Innovation zu sein. Die Todesröcheln-Mechanik von *Hearthstone* wird bei Fuel Games zu Afterlife, Ansturm wird zu Blitz, Schlachtruf wird zu Roar. *Gods Unchained* setzt zudem stark auf den Zufallsfaktor. Auch nicht schlimm, würde *Gods Unchained* nicht im kompetitiven Sammelkarten-E-Sport mitmischen wollen. Die Macher sammeln zehn Prozent jedes verkauften Kartenpakets für ein Turnierpreisgeld, das Anfang 2019 im Rahmen der Gods Unchained World Championship ausgehändigt wird – für ein Spiel, das bis jetzt noch nicht einmal erschienen ist.

Das ist insofern interessant, als dass wir eingangs erwähnt haben, dass Blockchain-Assets in der Theorie nicht generft oder gebufft werden können, weil die Entwickler keine Kontrolle mehr darüber haben, sobald das Item ihre Hände verlassen hat. Im Fall von *Gods Unchained* heißt das: sobald eine Karte in einem Kartenpaket verfügbar ist. Bei Fuel Games lautet die glorreiche Antwort auf Balance-Fragen „Balancing Beta"; ein Zeitraum von einem Monat, in dem die Attribute von Karten angepasst und die Karten wiederum nicht gehandelt werden können. Dazu soll es nach jedem Release einer Erweiterung kommen. Das ist im Grunde auch nicht viel anders als bei einem physischen Sammelkartenspiel. Die Frage ist nur, wie ausführlich diese Anpassungen getestet werden. Werden die Spieler den Entwicklern coole und extrem erfolgreiche Decks während einer Beta vorenthalten, damit bei ihnen danach die Kassen klingeln können? Was ist, wenn Spieler viel Geld für Karten auf den Kopf hauen, die vormals vielversprechend erscheinen, die während der Beta aber in Grund und Boden generft werden? Es gibt einige Probleme in der Hinsicht, die Fuel Games noch lösen muss. Wer sich für Blockchain Gaming interessiert, sollte vielleicht erst ein paar Katzen züchten und abwarten, wie sich das interessante Genre entwickelt. ❑

Intels neue Desktop-Motoren

Nun ist auch Intel bei den Achtkernern im Mainstreambereich angekommen und liefert zum Ende des Jahres mit dem Core i9-9900K, Core i7-9700K und Core i5-9600K drei neue Prozessoren. Doch sind sie auch gut?

Von: Daniel Hoffmann



Folgende Produkte finden ihr im Test

- Core i9-9900K
- Core i7-9700K
- Core i5-9600K

Intel hat am 8. Oktober in New York der Welt unter anderem drei neue Prozessoren der Coffee-Lake-S-Refresh-Reihe vorgestellt. Das neue Topmodell für den Sockel 1151v2 ist der Core i9-9900K und ist Intels erster Achtkerner.

Er besitzt einen neuen Siliziumchip, der acht reale physische Kerne und mit Hyper-Threading 16 Threads auf einem Die vereint. Neben diesem Spitzenmodell werden der Core i7-9700K (8 Kerne/8 Threads)und Core i5-9600K (6 Kerne/6 Threads) positioniert. Bisher war die i9-Kategorie den Intel Extreme-Editions vorbehalten und kommt nun damit auch im „Mainstream"-Desktop-Segment an.

Derzeit ist es aufgrund der steigenden Anzahl an Kernen und einem Aufweichen der Sparten schwierig, einen Überblick über Intels Prozessorkategorien zu behalten. Es sieht nun wie folgt aus: Die Server-Sparte läuft weiter unter dem Namen Xeon und bietet bis zu 28 Kerne mit Hyper-Threading. Die absolute Desktop-Oberklasse sind die mit X oder XE betitelten Extreme-Editions und besitzen bis zu 18 Kerne mit Hyper-Threading. Die Core i9-Kategorie ohne X/XE-Kürzel wird nun für 8 Kerne mit Hyper-Threading stehen. Die Core-i7-Kategorie besitzt bis zu acht Kerne ohne Hyper-Threading. Die Bezeichnung Core i5 wird für Sechskern-CPUs ohne Hyper-Threading und der Titel Core i3 wird wohl künftig Vierkerner ohne Hyper-Threading (SMT) repräsentieren. Darunter sind auch die Intel Pentium Gold und Celeron-Modelle mit zwei Kernen angesiedelt.

(TEIL-)ÜBERSICHT DER AKTUELLEN COFFEE-LAKE-S-CPUS

Modell	Kerne/ Threads	Basis-takt	Turbo 1/2/4/6/8 Kerne	L3-Cache	Int. Grafik	GPU-Takt	Maximaler DDR4-Takt	TDP	UVP
Core i9-9900K	**8/16**	**3,6 GHz**	**5,0/5,0/4,8/4,7/4,7 GHz**	**16 MB**	**UHD 630**	**1.200 MHz**	**DDR4-2666**	**95 Watt**	**488 USD**
Core i7-9700K	**8/8**	**3,6 GHz**	**4,9/4,8/4,7/4,6/4,6 GHz**	**12 MB**	**UHD 630**	**1.200 MHz**	**DDR4-2666**	**95 Watt**	**374 USD**
Core i7-8086K LE	6/12	3,7 GHz	5,0/4,6/4,4/4,3/- GHz	12 MB	UHD 630	1.200 MHz	DDR4-2666	95 Watt	429 USD
Core i7-8700K	6/12	3,7 GHz	4,7/4,6/4,4/4,3/- GHz	12 MB	UHD 630	1.200 MHz	DDR4-2666	95 Watt	359 USD
Core i7-8700	6/12	3,2 GHz	4,6/4,5/4,3/4,3/- GHz	12 MB	UHD 630	1.200 MHz	DDR4-2666	65 Watt	303 USD
Core i5-9600K	**6/6**	**3,7 GHz**	**4,6/4,5/4,4/4,3/- GHz**	**9 MB**	**UHD 630**	**1.150 MHz**	**DDR4-2666**	**95 Watt**	**262 USD**
Core i5-8600K	6/6	3,6 GHz	4,3/4,2/4,2/4,1/- GHz	9 MB	UHD 630	1.150 MHz	DDR4-2666	95 Watt	257 USD

NEUER DIE, GLEICHER AUFBAU

Grundsätzlich bleibt der Aufbau bei den neuen 9000ern wie bei den anderen Coffee-Lake-S-CPUs. Der erweiterte Die mit nun acht Kernen hängt an einem einzelnen Ringbus und bietet weitere 4 Megabyte L3-Cache. Intel verzichtet auf den Mesh-Interconnect, der mit Skylake-X/-SP eingeführt wurde, und auch der Cache-Aufbau bleibt gleich. Der Core i9-9900K nutzt den Vollausbau mit 8 Kernen, 16 Threads und insgesamt 16 Megabyte L3-Zwischenspeicher. Der Core i7-9700K besitzt zwar den selben Die, muss aber neben Hyper-Threading auch auf den erweiterten L3-Cache-Anteil verzichten und besitzt deshalb nur 12 Megabyte.

Beim „kleinen" Core i5-9600K hatte Intel die Wahl, den alten Sechskern-DIE vom i5-8600K oder den neuen Achtkern-Die vom Core i9-9900K zu verwenden und hat sich für einen Achtkern-Die entschieden. Dabei wurden zwei Kerne deaktiviert und der L3-Cache auf 9 Megabyte eingeschränkt. Da der Coffee-Lake-S-Refresh unverändert im 14++ nm Verfahren gefertigt wird, macht die Wahl des Dies jedoch keinen großen Unterschied.

Ein Äquivalent zum Core i7-8700K mit 6 Kernen und Hyper-Threading gibt es in der 9000er-Reihe leider nicht, so ist der Core i7-8700K weiterhin eine gute Wahl. Bei allen neuen Modellen unterstützt Intel nun 128 Gigabyte Arbeitsspeicher. Bisher war im Consumer-Bereich bei 64 Gigabyte Schluss. Derzeit gibt es für den Hausgebrauch aber noch wenige RAM-Riegel, die dieses Limit auch erreichen.

VERLÖTETER HEATSPREADER & HÖHERE LEISTUNGSAUFNAHME

Da sich am Verfahren und der verwendeten Mikroarchitektur nicht wirklich etwas ändert, um die Effizienz zu verbessern, und es zwei zusätzlichen Kerne gibt, sinkt der Basistakt bei den Achtkernern 9900K und 9700K minimal auf 3,6 GHz. Im Falle des neuen Core i5-9600K steigt der Basistakt jedoch sogar ein bisschen auf 3,7 GHz. Die maximalen Turbostufen steigen beim 9900K und 9700K auf bis zu 5,0 GHz. Sie werden aber in der Praxis kaum erreicht, solange die Leistungsaufnahme auf die von Intel vorgeschriebenen 95 Watt TDP beschränkt ist.

Solche Höchstleistungen werden erst erzielt, wenn das Mainboard die CPU unbegrenzt Strom verwenden lässt. Hier können dann aber Leistungsaufnahmen von deutlich über 150 Watt auftauchen. Mit Multicore-Enhancements von vielen Mainboards werden noch höhere Multiplikatoren für einzelne Kerne auf alle angewandt und somit noch mehr Leistung und Leistungsaufnahmen von gut und gerne 200 Watt erreicht. Entsprechend des hohen Wattverbrauchs fällt auch die Wärmeentwicklung der CPUs aus. Um Hitzeproblemen entgegenzuwirken, verlötet Intel bei allen neuen 9000ern die Heatspreader. Als



UNSER TESTSYSTEM

Aufgrund der häufigen Fragen, mit welcher Hardware wir unsere CPU-Tests durchführen, wollen wir euch hier kurz die verwendeten Komponenten auflisten.

- **CPUs:** Core i9-9900K, Core i7-9700K, Core i5-9600K
- **CPU-Kühler:** Scythe Grand Kama Cross
- **Hauptplatine:** MSI Z370 Gaming Pro Carbon
- **Grafikkarte:** EVGA Geforce GTX 1080 Ti SC2 ICX @ ~2,0/6,0 GHz
- **Arbeitsspeicher:** 2 × 8 Gigabyte DDR4 Corsair Vengeance LPX (16-18-18-38-1T)
- **Netzteil:** Enermax Platimax D.F. 600W
- **Datenträger:** Force Series MP500 960 GB M.2-SSD

diese Information bekannt wurde, haben sich viele Enthusiasten und Übertakter gefreut, das Intel ihre Wünsche ernst genommen hat.

Leider verbessern die verlöteten Heatspreader die Temperaturentwicklung jedoch nicht so stark, wie viele Nutzer erwartet haben. Die Gründe dafür sind, dass Intel zwischen den Heatspreader-Rändern und dem Package weiterhin einen größeren Spalt lässt, sodass sich auf dem Die eine relativ dicke Lotschicht von 0,5 mm befindet. Dazu kommt, dass der Siliziumchip vergleichsweise dick ausfällt, was der Wärmeabfur ebenfalls schadet. Der neu entwickelte Die mit nun acht Kernen auf relativ kleinem Raum tut sein Übriges, um den Core i9-9900K und Core i7-9700K zu kleinen Hitzköpfen zu machen. Das bei Übertakten beliebte Köpfen bringt deshalb weiterhin erhebliche Temperaturvorteile, wenn man eine dünnere Lotschicht und Flüssigmetall verwendet.

BENCHMARK-HINWEIS

Ein wichtiger Hinweis vorneweg: Beim Spitzenmodell Core i9-9900K haben wir die TDP auf die offizielle Intel-Angabe von 95 Watt im BIOS festgesetzt. Die beiden „kleineren" Modelle Core i7-9700K und Core i5-9600K halten sich mehr oder minder an ihre TDP-Vorgaben. Nur der große Achtkerner verbraucht – ohne händische Begrenzung – rund 170 Watt. Damit steigt zwar ebenfalls die Leistung in Spielen und Anwendung, jedoch wären die Ergebnisse für einen genormten und möglichst objektiven Test unbrauchbar. Zudem wird ein unbegrenzter Core i9-9900K mit 100 Grad bei einer guten Luftkühlung viel zu heiß. Nutzern, die den Core i9-9900K unbegrenzt oder übertaktet verwenden wollen, empfehlen wir eine Wasserkühlung. In zwei Spielen und Anwendungen haben wir den Core i9 9900K ohne die TDP-Begrenzung ebenfalls getestet und in die Benchmarks mitaufgenommen.

ANWENDUNGEN-BENCHMARKS

Im beliebten (Ent-)Packprogramm 7-Zip sind die neuen 9000er-CPUs gut aufgestellt: Der Core i9-9900K ist mit 370 Sekunden nahezu gleichauf mit dem bisherigen Spitzenmodell Core i7-8086K. Der Core i7-9700K befindet sich mit 427 Sekunden nur etwas unter dem aktuellen AMD-Mainstream-Topmodell und der „kleine" Core i5-9600K ist knapp 6 Sekunden schneller als der nahezu baugleiche Core i5-8600K.

Im Rendering-Tool Cinebench R15 liegt Intels neuer Achtkerner Core i9-9900K mit 2.016 Punkten ganz oben bei den Mainstream-Modellen. Hier können nur Intels Core i9-7980XE (3.217 Punkte) und AMDs Threadripper 2950X (3.040 Punkte) mehr Punkte erzielen. Im Video-Converter Handbrake in der Version 1.10 kommen den Core i9 9900K die zwei zusätzlichen Kerne im Vergleich zum Core i7-8700K deutlich zugute. Mit der TDP-Begrenzung auf 95 Watt schafft der Core i9 9900K das 4K-Video in 255 Sekunden umzuwandeln. Ohne die Begrenzung schafft er es mit 220,7 Sekunden rund 13 Prozent schneller, wird aber knapp 101 Grad heiß und benötigt 175 Watt. Der Core i7 9700K (350,9 Sekunden) und Core i5-9600K (420,3 Sekunden) sind aufgrund ihrer geringeren Kernzahl und fehlendem Hyper-Threading unter den bisherigen AMD und Intel-Spitzenmodellen verortet.

Lightroom Classic von Adobe kann nie genügend Kerne besitzen. Daher erreicht auch hier der Core i9 9900K (139 Sekunden) die Mainstream-Spitze und wird nur von den beiden Mehrkern-CPUs Core i9-7980XE (75 Sekunden) und Ryzen Threadripper 2950X (82 Sekunden) überholt.

Intels neuer Core i5-9600K ist hier – wie in den meisten Anwendungstests – ein wenig schneller als sein Vorgängermodell Core i5-8600K. Während sich der Core i7-9700K und Core i5-9600K im Mittelfeld tummeln, ist in dieser Disziplin der Core i9-9900K neuer Sieger. Er ist bei Anwendungen meistens die schnellste Mainstream-CPU. Dies ist den schnellen acht Kernen samt Hyper-Threading geschuldet. Er wird nur durch High-End-Prozessoren wie Core i9-7980XE oder AMDs Threadripper 2950X überholt, da die schlichtweg mehr Kerne bieten.

SPIELE-BENCHMARKS

Die Spielerunde beginnt mit dem *Sim Cities*-Konkurrenten *Cities Skylines*. Hier belegen die neuen 9000er die ersten drei Plätze: Der Core i9-9900K mit 35,2 Ø-Fps, der Core i7-9700K mit 34,4 Ø-Fps und sogar der kleine Sechskerner Core i5-9600K (33,6 Ø-Fps) überholt den ehemaligen Ersten, den Core i7-8700K. *Cities Skylines* ist ein Titel, der nicht von einem Mehr, sondern Weniger an schnellen Kernen profitiert.

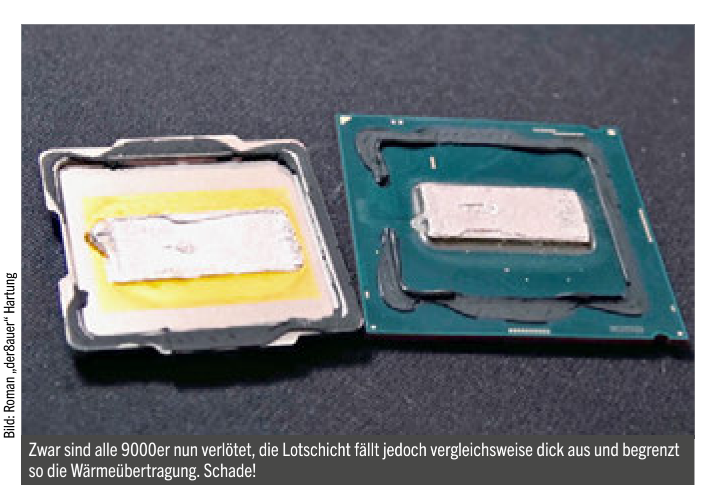
Darauf folgt der Open-World-Shooter *Far Cry 5*. Hier gewinnt immer noch der Core i7-8700K, jedoch nur um Haaresbreite. Der Core i9-9900K (108,5 Ø-Fps) und der i7-9700K (105,0 Ø-Fps) liegen dicht dahinter. Der Sechskerner Core i5-9600K (94,4 Ø-Fps) liegt in diesem Titel hinter seinem Vorgänger, den Core i5-8600K.

Im Sci-Fi-Shooter *Prey* aus dem Hause Bethesda liegt der flotte Achtkerner Core i9-9900K (164,9 Ø-Fps) auf dem zweiten Platz und wird nur vom Core i9-7980XE überholt. Gleich darauf folgt der Core i7-9700K (150,9 Ø-Fps). Der neue Sechskerner Core i5-9600K (131,8 Ø-Fps) liegt hier leider im unteren Mittelfeld und wird von seinem Vorgängermodell um knapp zwei Ø-Fps überholt.

Im immer noch beliebten *The Witcher 3* in der „Game of the Year"-Version können die beiden neuen Achtkern-CPUs Core i9-9900K (168,0 Ø-Fps) und Core i7-9700K

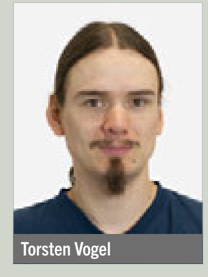


Der Achtkerner Core i9-9900K erscheint in diesem schicken blauen Oktaeder aus Plastik. Intel hat sich hier wohl von AMDs Threadripper-Verpackungen inspirieren lassen.


Bild: Roman „der8auer" Hartung

Zwar sind alle 9000er nun verlötet, die Lotschicht fällt jedoch vergleichsweise dick aus und begrenzt so die Wärmeübertragung. Schade!

VORSICHT MIT WÜNSCHEN – MANCHMAL WERDEN SIE ERFÜLLT


Torsten Vogel

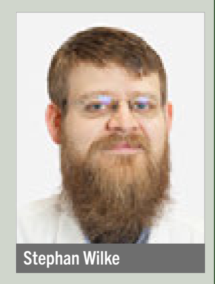
Mehr Kerne im LGA115X! Verlötete Heatspreader! Dank Ryzen-Druck wären diese alten Forderungen jetzt erfüllt. Der i9-9900K ist der schnellste Gaming-Prozessor (keine Kunst, wenn das eigene Vorgängermodell die härteste Konkurrenz ist), aber natürlich will Intel für 33 Prozent mehr Kerne auch mehr Geld sehen, sodass die berechtigte Kritik eher zu- denn abnimmt. Auch die ach-so-tolle Verlötung kompensiert bestenfalls die zusätzliche Wärmeentwicklung der Extrakerne, erschwert aber das für ambitioniertes Coffee-Lake-OC fast zum Standard gehörende, wirksamere Köpfen. Da lobe ich mir die neuen Mainboards: Klar besser als die Z370-Lückenfüllergeneration und das bei gleich bleibendem Preis-Leistungs-Verhältnis.

(155,0 Ø-Fps) glänzen: Sie bilden die neue Spitze. Der Core i5-9600K (131,3 Ø-Fps) liefert sich ein Rennen mit dem 8600K und gewinnt es diesmal.

In *Rise of the Tomb Raider* strahlen die beiden Achtkerner Core i9-9900K (179,6 Ø-Fps) und i7-9700K (166,6 Ø-Fps) ebenfalls. Bemerkenswert ist hier, dass der reine Achtkerner hier besser abschließt als der Core i7-8700K mit seinen zwölf Threads. Der Core i5-9600K (147,9 (Ø-Fps) gewinnt auch hier gegenüber seinem Vorgänger Core i5-8600K um nur wenige Bilder pro Sekunde.

In *Assassin's Creed Origins* liegt der Core i9 9900K ohne TDP-Limit (95,5 Ø-Fps) deutlich vorne und überholt den Threadripper 2950X. Dabei wird Core i9 9900K rund 88 Grad warm und benötigt 134 Watt. Mit dem TDP-Limit verliert dieselbe CPU (86,8 Ø-Fps) rund 10 Prozent und fällt auf einmal hinter den TR 2950X zurück. Der „beschnittene" Achtkerner Core i7-9700K (80,6 Ø-Fps) liegt gut im Mittelfeld und wird vom i7-8700K überholt. Dies ist dem Fakt geschuldet, das Ubisofts Titel gut mit mehr Kernen/Threads skaliert und z. B. der Core i7-8700K einfach mehr nutzbare

AMD BEHÄLT DIE PREIS-LEISTUNGS-KRONE, ABER INTEL BIETET DIE POTENTERE CPU


Stephan Wilke

Der Core i9-9900K ist der bisher beste Achtkerner und hält neben dem Core i7-7820X auch AMDs AM4-Aufgebot locker in Schach. Gegenüber dem R7 2700X bietet der Core i9-9900K außerdem größere Reserven: Allcore-OC auf 5,0 GHz(+) und DDR4-4500(+) sind mit entsprechenden Restkomponenten möglich und bauen den Vorsprung entsprechend aus. Warum ich das erwähne? Weil ich das abstrakte Argument „Bei AMD gibt es acht Kerne schon für x Euro!" zu oft lese. Am Ende zählt doch die Leistung (ggf. mit Overclocking), nicht die Kernanzahl. Der R7 2700X ist eine tolle CPU für den Preis und schnell genug; wer als betuchter Spieler keine Kompromisse eingehen möchte, liegt aber beim Core i9-9900K richtig, der in einer anderen Liga spielt.

7-ZIP 18.03: 9900K SCHLÄGT 2700X

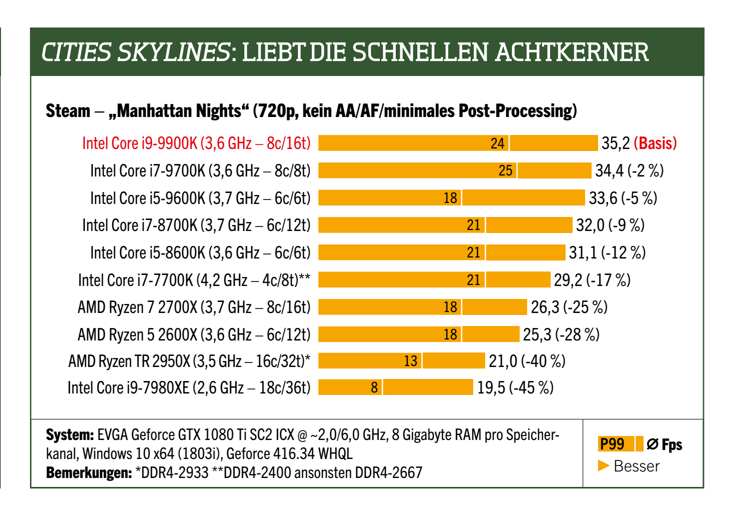
Komprimierung („Cities Skylines", 7,26 Gigabyte, Ultra, LZMA2, AES256)

	Mpix	Sek.
Intel Core i9-7980XE (2,6 GHz – 18c/36t)	34,6	215 (-42 %)
AMD Ryzen TR 2950X (3,5 GHz – 16c/32t)*	28,0	266 (-28 %)
Intel Core i9-9900K (3,6 GHz – 8c/16t)	20,1	370 (Basis)
Intel Core i7-8700K (3,7 GHz – 6c/12t)	20,0	372 (+1 %)
AMD Ryzen 7 2700X (3,7 GHz – 8c/16t)	18,0	414 (+12 %)
Intel Core i7-9700K (3,6 GHz – 8c/8t)	17,4	427 (+15 %)
Intel Core i7-7700K (4,2 GHz – 4c/8t)**	15,5	479 (+29 %)
Intel Core i5-9600K (3,7 GHz – 6c/6t)	15,0	495 (+34 %)
AMD Ryzen 5 2600X (3,6 GHz – 6c/12t)	14,9	501 (+35 %)
Intel Core i5-8600K (3,6 GHz – 6c/6t)	14,9	501 (+35 %)

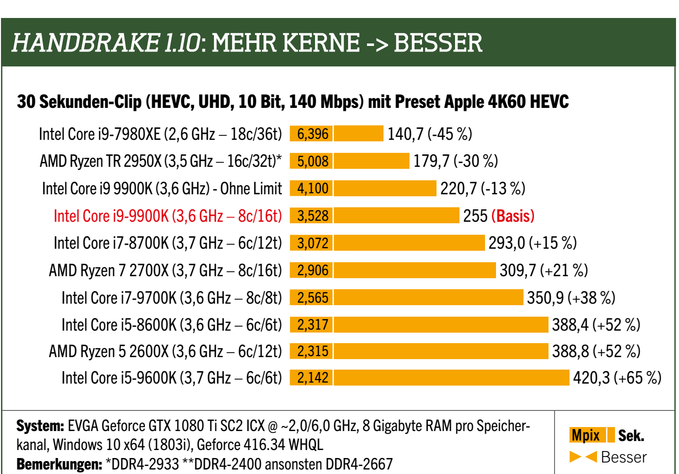
System: EVGA Geforce GTX 1080 Ti SC2 ICX @ ~2,0/6,0 GHz, 8 Gigabyte RAM pro Speicherkanal, Windows 10 x64 (1803i), Geforce 416.34 WHQL
Bemerkungen: *DDR4-2933 **DDR4-2400 ansonsten DDR4-2667

Mpix | Sek. ▶◀ Besser

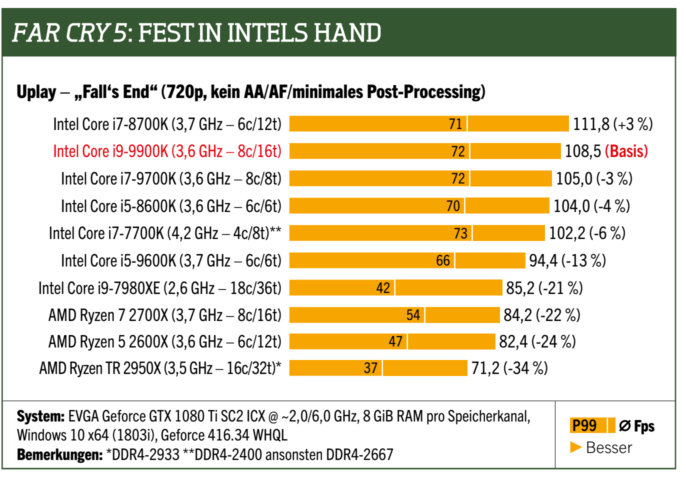
CITIES SKYLINES: LIEBT DIE SCHNELLEN ACHTKERNER



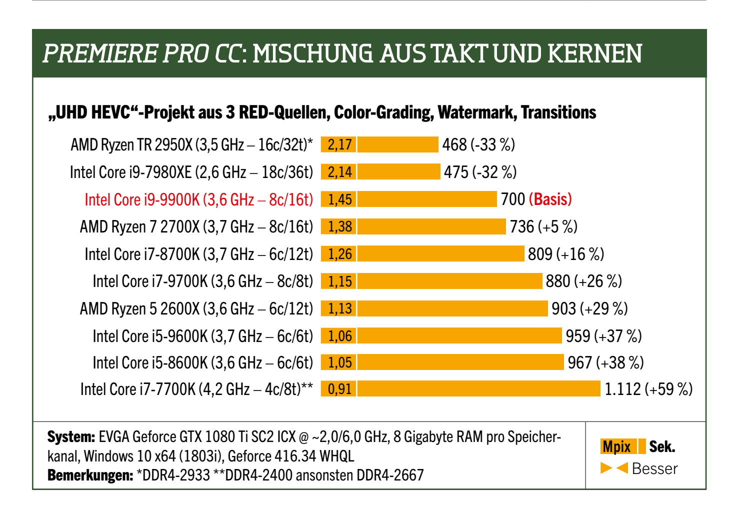
HANDBRAKE 1.10: MEHR KERNE -> BESSER



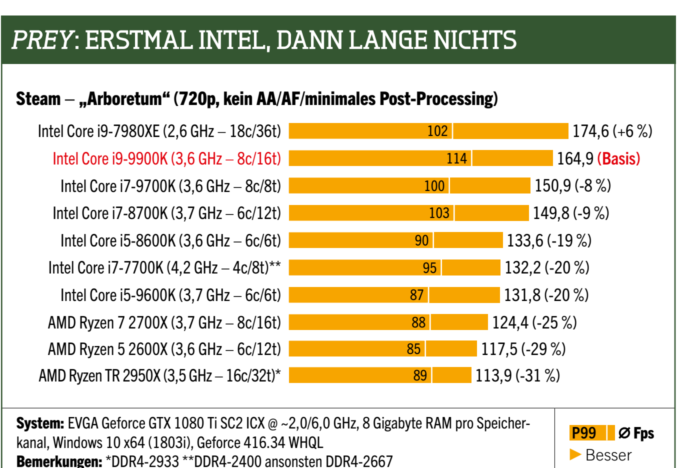
FAR CRY 5: FEST IN INTELS HAND



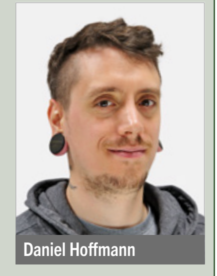
PREMIERE PRO CC: MISCHUNG AUS TAKT UND KERNEN



PREY: ERSTMAL INTEL, DANN LANGE NICHTS



DER ACHTKERNER IST EINE HEISSE SACHE!


Daniel Hoffmann

Die neuen Intel 9000er sind leistungstechnisch bemerkenswert. Sie steigen mühelos in die Spitzen unserer Tabellen, jedoch mit einigen Haken: Die Preise, die Temperatur unter Last und die TDP-Begrenzung. In genau dieser Reihenfolge. Intel hat derzeit sowieso ein Problem mit seinen Preisen und veröffentlicht jetzt auch noch neue High-End-Prozessoren. Die UVP-Angaben sehen zwar hoch – aber in Ordnung – aus, der Straßenpreis wird aber in den nächsten Monaten deutlich höher sein. Das größte Modell, der Core i9-9900K, lässt sich derzeit für rund 700 Euro vorbestellen. Daher werden nur gutbetuchte Enthusiasten die neuen 9000er kaufen. Erst wenn die Prozessoren günstiger werden, greifen auch normale Kunden zu.

Threads bietet. Der Core i5-9600K (66,1 Ø-Fps) überholt sogar AMDs Ryzen 5 2600X.

Zu guter Letzt sehen wir uns das hardwarehungrige *Kingdom Come: Deliverance* an. Hier liegt der Core i9-9900K (38,9 Ø-Fps) mit TDP-Limit und ohne Limit (38,7 Ø-Fps) vorne. Anzumerken ist hier, dass der „befreite" i9-9900K eigentlich gleichauf mit seiner limitierten Variante ist. Hier bringt also ein stärkerer Turbo auf allen Kernen nicht mehr Fps. Der Core i7-9700K (36,0 Ø-Fps) kommt gleich danach und überholt den Core i7-8700K mit 6 Kernen und 12 Threads. *Kingdom Come: Deliverance* kommt scheinbar mit „echten" Kernen besser zurecht als mit Threads. Der Core i5-9600K (31,1 Ø-Fps) verliert den Wettkampf gegen seinen Vorgänger knapp. Bei Spielen ist – welche Überraschung – der Core i9-9900K der neue Sieger im Mainstream-Desktop-Segment. Er überholt den Core i7-8700K durch seine zwei zusätzlichen Kerne und setzt sich bei so gut wie allen Spielen auf den ersten Platz. Ein genauer Blick lohnt sich hier auf die beiden kleineren Modelle: Der Core i7-9700K mit seinen acht Kernen ohne Hyper-Threading befindet sich meist auf dem zweiten Platz. Intels neuer Sechskerner, der Core i5-9600K, liefert sich ein Rennen mit dem Core i5-8600K. Manchmal liegt der Eine, manchmal der Andere vorne. Da beide Modelle nahezu baugleich sind (es wurde nur ein wenig der Basistakt und Turbo geändert) ist dies auch kein großes Wunder.

ZUSAMMENFASSUNG

Der Core i9-9900K bietet die (derzeit) beste Spieleleistung im Mainstream-Segment. Lässt man die TDP-Grenze offen, liefert er durchaus bemerkenswerte Ergebnisse und sogar mit einer manuellen Begrenzung auf 95 Watt führt er die Tests an. Für eine unbegrenzte Nutzung empfiehlt sich aber eine gute Wasserkühlung, da er ansonsten langfristig oder sogar kurzfristig unter der hohen Hitzeentwicklung Schaden nimmt. Und das, obwohl die Heatspreader diesmal verlötet sind und bessere Kühleigenschaften bieten sollten. Sogar Gigabyte erwähnt die hohen Temperaturen in seinem Z390 OC-Guide. Der i9-9900K kostet mit knapp 490 US-Dollar (Marktpreis aktuell eher 699 Euro) – wie derzeit alle Intel-CPUs – unverhältnismäßig viel.

Der Core i7-9700K kostet rund 375 US-Dollar (Marktpreis 499 Euro) und ist aus Preis-Leistungs-Sicht die interessantere Wahl. Er bietet acht physische Kerne mit einem hohen Turbo (Single-Core 4,9 GHz und All-Core-Turbo etwa 4,6 GHz). Bei aktuellen Spielen liegt er zumeist auf den zweiten Platz. Das fehlende Hyper-Threading lässt ihn bei Anwendungen jedoch ins Mittelfeld zurückfallen. Bei Anwendungen zahlt sich eine hohe Kern-/Threadanzahl aus und hier wird er vom alten Spitzenmodell Core i7-8700K (sechs Kerne mit Hyper-Threading und besseren Takt) geschlagen. Es ist schade, dass die 9000er leider kein Äquivalent zum 8700(K) bietet. Er hätte als neuer Preis-Leistungs-Tipp und als Nachfolger des Core i7-8700K sicher großen Erfolg gehabt.

Der Core i5-9600K ist ein etwas unnötiger Neuzugang: Er ist nahezu baugleich mit dem alten Core i5-8600K. Er wird, zumindest laut Liste, mit rund 260 US-Dollar (Marktpreis 390 Euro) ein wenig mehr als sein Vorgänger kosten. Ob einem das bisschen mehr Takt und der verlötete Heatspreader den Aufpreis wert sind, muss jeder selbst entscheiden. ❑

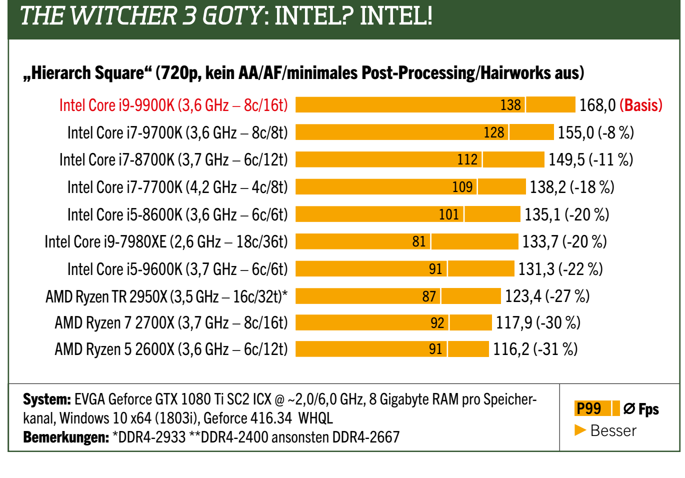
CINEBENCH R15: 9900K (95 W) UND 2700X GLEICHAUF

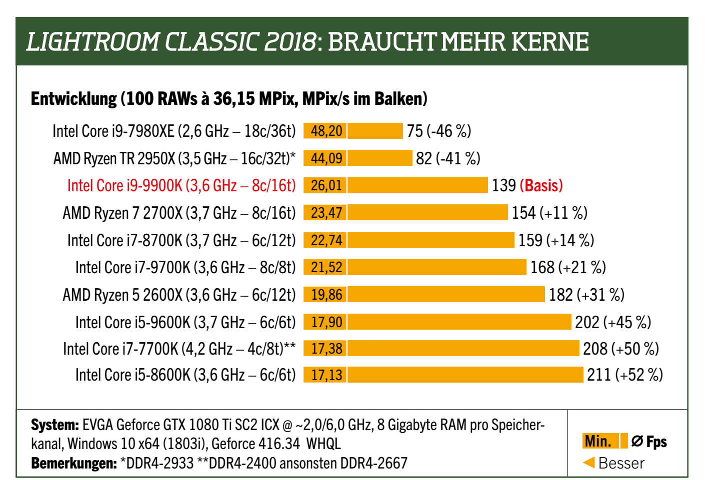
Rendering, Standarddurchlauf, Single- und Multithread (ST, MT)

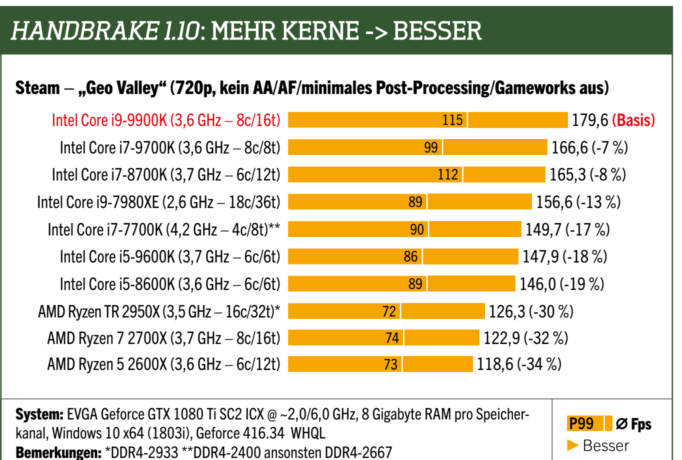
CPU	ST	MT
Intel Core i9-7980XE (2,6 GHz – 18c/36t)	191	3.217 (+70 %)
AMD Ryzen TR 2950X (3,5 GHz – 16c/32t)*	177	3.040 (+61 %)
Intel Core i9-9900K (3,6 GHz) - Ohne Limit	216	2.016 (+6 %)
Intel Core i9-9900K (3,6 GHz – 8c/16t)	208	1.894 (Basis)
AMD Ryzen 7 2700X (3,7 GHz – 8c/16t)	179	1.793 (-5 %)
Intel Core i7-8700K (3,7 GHz – 6c/12t)	209	1.394 (-26 %)
AMD Ryzen 5 2600X (3,6 GHz – 6c/12t)	169	1.342 (-29 %)
Intel Core i7 9700K (3,6 GHz – 8c/8t)	211	1.264 (-33 %)
Intel Core i5-9600K (3,7 GHz – 6c/6t)	194	1.052 (-44 %)
Intel Core i5-8600K (3,6 GHz – 6c/6t)	186	1.007 (-47 %)

System: EVGA Geforce GTX 1080 Ti SC2 ICX @ ~2,0/6,0 GHz, 8 Gigabyte RAM pro Speicherkanal, Windows 10 x64 (1803i), Geforce 416.34 WHQL
Bemerkungen: *DDR4-2933 **DDR4-2400 ansonsten DDR4-2667

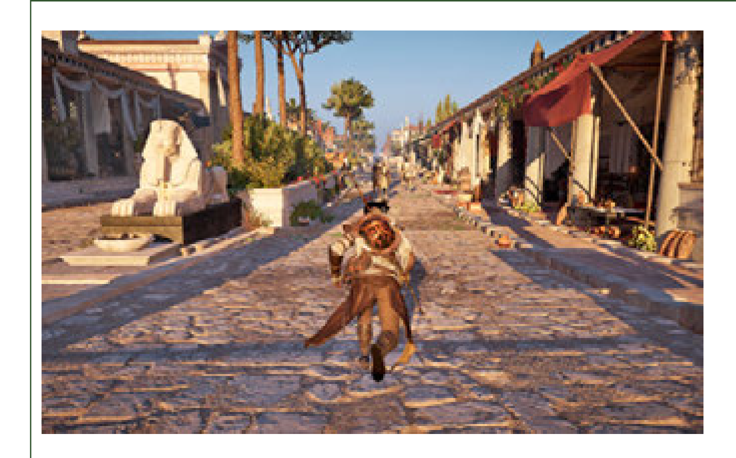
Min. | Ø Fps
► Besser

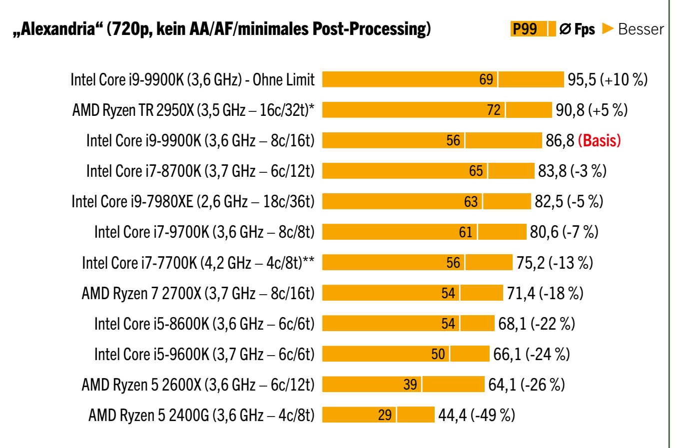






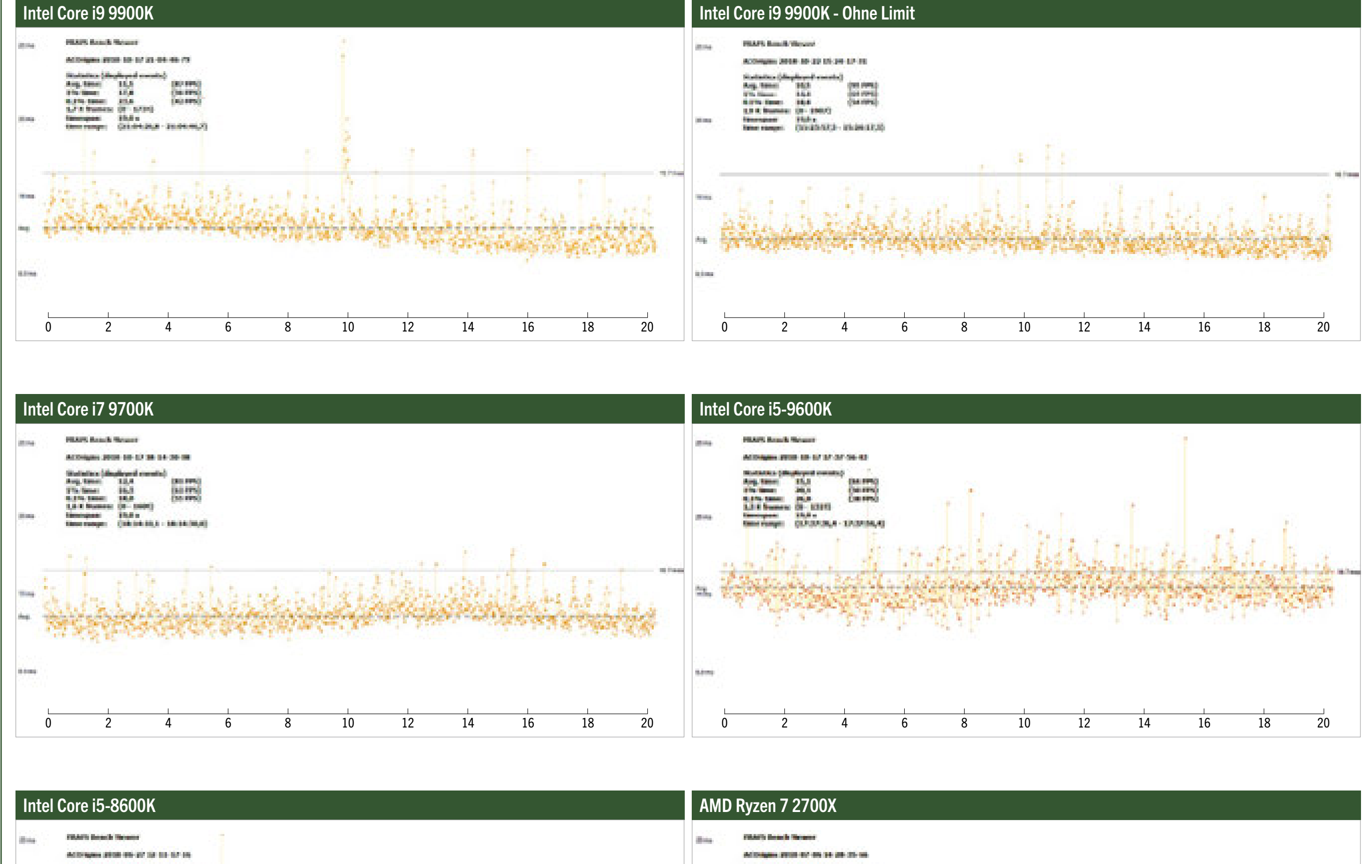
ASSASSIN'S CREED ORIGINS: KAMPF ZWISCHEN 9900K UND 2950X

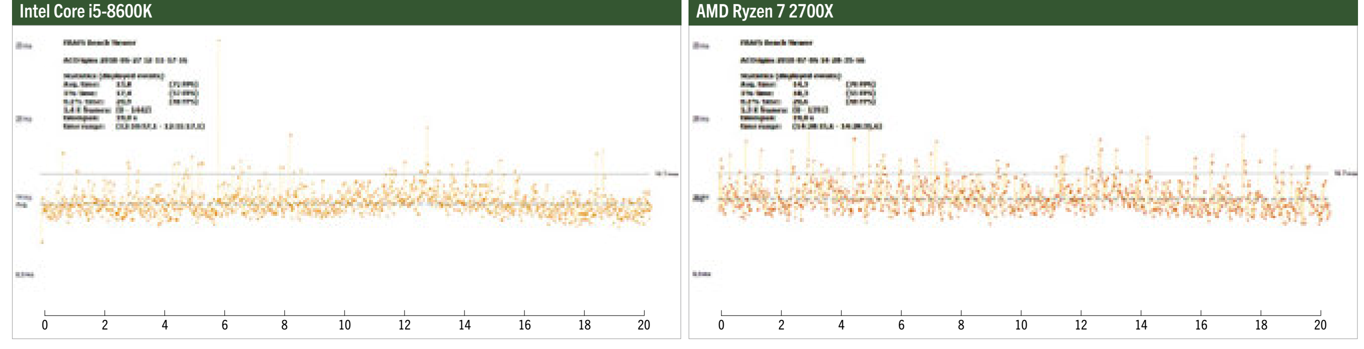




Dem Ende Oktober 2017 erschienenen *Assassin's Creed: Origins* macht technisch kaum ein anderer Titel etwas vor, nicht nur ist die Grafik ansehnlich, auch zieht die Open-World-Szenerie sehr großen Nutzen aus modernen Multicore-Prozessoren. Das ist auch bitter nötig, um die detailliert dargestellten Städte wie Alexandria flüssig darzustellen – hier ist die Grafikkartenleistung nebensächlich. Unsere Benchmarkszene besteht aus einem fordernden Sprint durch besagte Stadt. Wir testen mit maximalen Details, schalten jedoch Anti-Aliasing, Screen-Space-Reflexionen, volumetrische Wolken, Umgebungsverdeckung und Schärfentiefe aus, denn all das belastet nur die Grafikkarte. Die dynamische Auflösung haben wir ebenfalls deaktiviert.

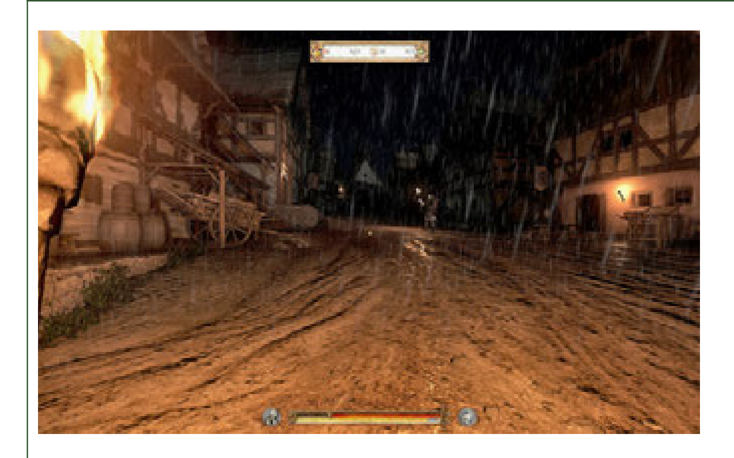
Frametime-Analyse: Beachtet bei allen folgenden Grafiken, dass hier – im Gegensatz zu Perzentilen oder Durchschnitts-Fps – das Motto „Weniger ist besser" gilt!

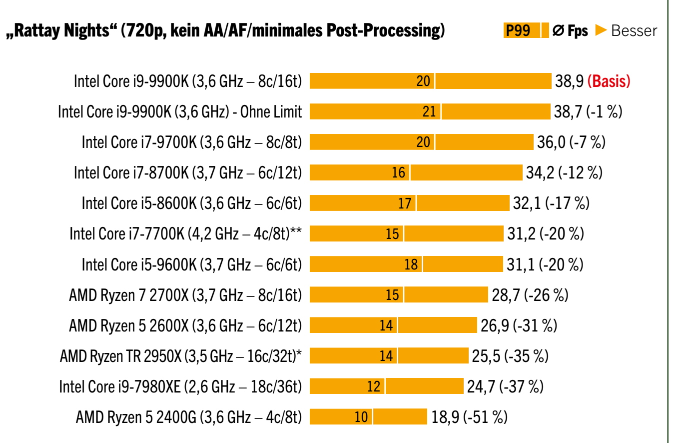




System: EVGA Geforce GTX 1080 Ti ICX Gaming @ ~2,0/6,0 GHz, 8 Gigabyte RAM pro Speicherkanal, Windows 10 x64 (1803i), Geforce 416.34 WHQL
Bemerkungen: *DDR4-2933 **DDR4-2400 ansonsten DDR4-2667

KINGDOM COME: DELIVERANCE: MAG BIS ZU ACHT SCHNELLE KERNE





Kingdom Come: Deliverance stellt das virtuelle Böhmen mithilfe der Cryengine dar. Dafür flossen umfangreiche Änderungen ein, um das Mittelalter möglichst glaubhaft zu simulieren. Wir testen ein Worst-Case-Szenario: Die Stadt Rattay bei Nacht und Fackelschein. Dabei zeigt sich, dass der CPU-Takt besonders wichtig ist; das Multithreading ist schwächer als beim Engine-Urvater *Crysis 3*. Im Vergleich zu vorangegangenen Messungen haben wir auf die Version 1.6.2 aktualisiert und nutzen auch das HD-Texturpaket. Maximale Details inklusive Sichtweite in 720p sind Standard, die Grafiklast wird durch Verzicht auf Anti-Aliasing, niedrige Post-Processing-Qualität und volumetrische Effekte sowie deaktiviertes Motion Blur erreicht.

Frametime-Analyse: Beachtet bei allen folgenden Grafiken, dass hier – im Gegensatz zu Perzentilen oder Durchschnitts-Fps – das Motto „Weniger ist besser“ gilt!

Intel Core i9 9900K

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Intel Core i9 9900K - Ohne Limit

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Intel Core i7 9700K

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Intel Core i5-9600K

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Intel Core i5-8600K

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

AMD Ryzen 7 2700X

0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

System: EVGA Geforce GTX 1080 Ti ICX Gaming @ ~2,0/6,0 GHz, 8 Gigabyte RAM pro Speicherkanal, Windows 10 x64 (1803i), Geforce 416.34 WHQL
Bemerkungen: *DDR4-2933 **DDR4-2400 ansonsten DDR4-2667